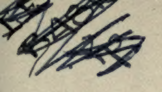

3 1761 04645401 3



STUDIEN ZUR GERMANISCHEN SAGENGESCHICHTE

VON

DR. FRIEDRICH PANZER
PROFESSOR AN DER AKADEMIE ZU FRANKFURT A. M.

I.

BEOWULF



C. H. BECK'SCHE VERLAGSBUCHHANDLUNG
OSKAR BECK MÜNCHEN 1910

C. H. Beck'sche Buchdruckerei in Nördlingen

Heinrich Morf

in herzlicher Verehrung und Freundschaft

Vorwort.

Der Aufforderung, für das Handbuch des deutschen Unterrichts eine Darstellung unserer Heldensage zu liefern, habe ich vor Jahren nicht ohne lebhafte Bedenken nachzukommen versprochen. Die Aufgabe, einen Gegenstand nach allen Seiten darzulegen, mit dem eine frühe Neigung und lebhafte Beschäftigung mich enge verbunden hatten, schien verlockend genug. Für ihre Durchführung aber mußte ich Schwierigkeiten befürchten, die vielleicht weniger aus dem Stoffe selbst aufzusteigen drohten, so bedenklich er sein mag, als aus dem persönlichen Verhältnisse, in das ich allmählich zu ihm geraten war. Ich hatte mir für eine Reihe von Sagen Anschauungen bilden müssen, die von den im Schwange befindlichen sich nicht unbeträchtlich entfernten. In einem Lehrbuche mußten solche entweder beweislos ausgesprochen oder aber völlig unterdrückt werden, was beides gleich unbehaglich schien. Mit einsichtiger Geduld ließ der Herr Verleger mir darum auf meine Bitte die Zeit, einen Vorläufer abzufertigen, der wenigstens meine Anschauungen über die Vorgeschichte der Nibelungensage in Gestalt einer Untersuchung ausführen und begründen sollte.

Material dazu lag seit langem von außen und innen bereit. Es wuchs aber unter den Händen und erwies sich bald ausgebreiteter und widerspenstiger, als daß in der nicht zu reichen Zeit, die mannigfache Pflichten auf diese Arbeit zu wenden gestatteten, eine so rasche Durchdringung und gefällige Formung sich hätte ermöglichen lassen. Es lag dabei ursprünglich keineswegs in meiner Absicht, der Beowulfsage einen besonderen Band zu widmen. Sie sollte viel-

mehr nur eine Episode innerhalb der Behandlung der Siegfriedsage bilden, die ich rasch nebenbei abzutun hoffte. Aber auch hier wurde ein weiteres Ausgreifen Bedürfnis. Eine Reihe nordischer Sagen, die man seit langem mit der angelsächsischen verglichen, mußten einbezogen werden, wenn nicht ein trüber Rest die Klarheit des Ganzen gefährden sollte, und so war ein unliebsam dicker Band gefüllt, ehe die Darstellung der Siegfriedsage begonnen werden konnte. Da er in sich vollkommen geschlossen ist, schien es zweckmäßig, ihn für sich zu veröffentlichen.

Über Methode und Ergebnisse der vorliegenden Untersuchung mich hier des näheren auszusprechen, fühle ich kein Bedürfnis; es ist offensichtlich, daß sie in den Bahnen sich bewegt, die ich vor Jahren in meiner Hilde-Gudrun eingeschlagen habe. Jenem Buche haben manche wohlwollenden Beurteiler zugestehen mögen, daß es die Bedeutung des Märchens für die Vorgeschichte unserer Heldensage deutlicher, als bisher geschehen, nachgewiesen habe; die Behauptung jedoch, ein ganzer Märchentypus sei in sie übergegangen, wollte bedenklich und unbegründet scheinen. Ich hoffe, daß man in dem vorliegenden Buche einen solchen Nachweis für die Beowulfsage erbracht sieht.

Nur über einige äußere Momente wären hier noch ein paar Worte zu sagen. Beinahe zwei Drittel dieses Buches findet man durch die Darstellung des Bärensohnmärchens ausgefüllt, die mit Bedacht aus der sagengeschichtlichen Untersuchung losgelöst und für sich vorausgeschickt ist. Es wird vermutlich Leser geben, die ihre Ausführlichkeit beschwerlich empfinden und für überflüssig erklären möchten. Ihnen darf ich wohl sagen, daß ich sie wahrlich nicht zu meinem persönlichen Vergnügen so gemacht habe, wie sie gemacht ist. Ich möchte vielmehr wünschen, daß man dieser Analyse nicht mehr ansähe, welchen unverhältnismäßigen Aufwand an Zeit, Mühe und Geduld es gekostet hat, diesen Mückenschwarm tausendfacher Varianten einzufangen, zu bestimmen und sinngemäß zu ordnen; es bedurfte eines steten Aufblickens gegen den höheren Zweck, dem das Ganze zu

dienen hatte, um über der ernsthaften Behandlung dieser lächerlichen Minutien nicht zu erlahmen. Immerhin möchte dies bei weitem detaillierteste Bild, das von der Überlieferung eines Märchens bisher gezeichnet wurde, an sich einen unverächtlichen Beitrag zur Völkerpsychologie darstellen. Auf jeden Fall aber scheint der hier betretene Weg der einzige, auf dem Ordnung und Licht in das durch jede neue Veröffentlichung nur sich mehrende Chaos der Märchenüberlieferung gebracht werden kann. Ich habe S. 226 f. die Grundsätze und Absichten angedeutet, die mich bei meiner Analyse geleitet haben; dem Ideal einer wirklich kritischen Behandlung eines Typus läßt sich vorläufig freilich nur bis zu einem keineswegs hohen Grade nachkommen. Erst wenn einmal eine ganze Reihe ähnlicher Untersuchungen vorliegen werden, wie sie hier für das Bärensohnmärchen und teilweise den starken Hans, früher schon, aber flüchtiger, für den Typus von der gestörten Mahrtenehe und den Goldener versucht wurden, wird sich deutlicher erkennen lassen, wie viel Märchentypen es eigentlich gibt, wie weit und in welcher Art sie gegeneinander sich abgrenzen und vermischen, welchen Typen die da und dort auftauchenden Formeln und Motive ursprünglich zugehören. Diese Dinge aber werden, meine ich, erledigt sein müssen, ehe man mit begründeter Aussicht auf dauernden Erfolg den tiefer dringenden Fragen nach Heimat und Ursprung der Märchen näher treten kann, die doch gewiß nicht, wie bisher meist versucht wurde, für „das Märchen“, sondern stets nur für den einzelnen, scharf abgegrenzten Typus sich beantworten lassen.

Untersuchungen dieser Art müssen naturgemäß über einer breiten Basis aufgeführt werden. Ich war darum bemüht, den Kreis der behandelten Überlieferungen möglichst weit zu ziehen. Dabei sah ich mich leider fortdauernd der fatalsten Beschränkung dadurch unterworfen, daß die hiesigen Bibliotheken an einschlägiger Literatur außerordentlich arm sind, so daß ich zumeist auf die Unterstützung auswärtiger Bibliotheken mich angewiesen fand. Der sagengeschichtliche Teil hatte besonders darunter zu leiden, daß die nordische

Literatur mir schwer zugänglich war, hie und da auch die nötigsten Hilfsmittel fehlten. Die Untersuchung wäre für mich überhaupt undurchführbar gewesen, hätte ich nicht bei dem Direktor der Freih. v. Rotschildschen Bibliothek, Herrn Dr. Berghöffer, volles Verständnis für die Bedürfnisse wissenschaftlicher Arbeit gefunden. Er war mit unerschöpflicher Liebenswürdigkeit bemüht, meinen mannigfaltigen Wünschen Erfüllung zu verschaffen: es ist mir eine Freude, ihm dafür auch öffentlich zu danken. Daß nur halb genützt werden kann, was man von auswärts und daher in beschränkter Auswahl erhält, mit beschränkter Zeit und vor allem nie in dem allein fruchtbaren ersten Augenblick, in dem das Bedürfnis sich einstellte, bleibt leider eine unüberwindliche Tatsache. Herzlichen Dank schulde ich auch meinem lieben Freunde Erich Berneker, Professor der slavischen Philologie in Breslau. Er hat seine ausgezeichnete Kenntnis der slavischen Sprachen mit aufopfernder Freundschaft vielfach in meinen Dienst gestellt, so daß ich wesentlich durch seinen Beistand die sprachlich — wenigstens für mich — so schwierige, sachlich so wichtige slavische Überlieferung über den Kreis der landläufigen Übersetzungen hinaus einigermaßen zu nützen vermochte.

Der Druck des Buches hat sich fast durch ein Jahr hingezogen. Ich hatte also genügend Zeit seinen Inhalt zu überdenken und entlasse es nun doch nicht ohne einige Sorge um die Aufnahme, die es finden muß. Die Erwartung zwar, für alle Einzelheiten die allgemeine Zustimmung zu erlangen, konnte ich niemals hegen: wer dürfte auch mit der Hoffnung sich schmeicheln, in so schwierigen und dunklen Dingen immer das Richtige getroffen zu haben? Genug denn, wenn nur das Prinzip meiner Auffassung in den Augen derer sich bewährt, die zu einem Urteil berufen sind, das Buch als einwandfreier Zeuge für die Wichtigkeit des Märchens auch in der Vorgeschichte der Beowulfsage sich erweist. Daß die Türe ihm nicht unziemlich auf die Ferse falle, nun es sich anschickt, den Gerichtssaal der Öffentlichkeit zu betreten, wird der zweite Teil, die Siegfriedsage behandelnd, ihm auf

dem Fuße nachfolgen. Aufmerksamen Lesern wird inzwischen nicht entgehen, wie vieles schon die eingehende Analyse des Bärensohnmärchens auch in jener Sage zu erhellen vermag.

Freudig aber lege ich nun die erste Frucht langer und oft mühseliger Arbeit in Ihre Hände, hochverehrter Freund und Kollege, dessen Namen ich diesen Blättern vorgesetzt habe. Seit ein freundliches Geschick uns in einem Wirkungskreise zusammengeführt, haben Sie den Fortgang dieser Studien mit freundschaftlichem Anteil, in mancher Phase mit entschiedenem Beifall begleitet. Begabt mit jener seltenen Jugend, die uns nie entfliegt, kennen Sie in der Wissenschaft kein bequemes Beharren. Kaum je entzieht ein da oder dort auftauchendes Streben sich Ihrem raschen Blick und unbefangenen Auges, von keinem Vorurteil beirrt, sind Sie zu prüfen gewohnt, mit Wort und Tat ermunternd und fördernd, was irgend bestand. Ich wünschte wohl, es dürfte auch, was hier vorliegt und bald sich anschließen soll, Ihrer Zustimmung froh werden. So oder so aber mochte ich gerne zu der nicht kleinen Schar derer mich stellen, die Ihnen öffentlich bezeugen wollen, daß sie, von der Tüchtigkeit Ihres Wesens in der Tiefe berührt, nicht mehr von Ihnen lassen mögen.

Frankfurt a. M., im November 1909.

F. P.

Inhaltsverzeichnis.

Erster Teil

Das Märchen vom Bärensohn

1. Die Überlieferung.

Die Brüder Grimm erzählen in ihrer Sammlung unter der Überschrift „Dat Erdmänneken“ ein Märchen in der Mundart der Umgegend von Paderborn. Recht wohl stünde dieser Titel dem ganzen großen Überlieferungskreise an, in dem diese westfälische Fassung nur eine Variante darstellt. Denn wirklich erscheint, so bunt und vielgestaltig die Überlieferung sich gebärdet, doch überall als wichtiges Element der Handlung ein Dämon aus einem jenseits der Menschenwelt gelegenen, meist unterirdischen Reiche, den man mit gutem Fuge als Erdmann bezeichnen könnte. Indessen hat bei deutschen und französischen Forschern bereits eine andere Benennung, nach dem Helden des Märchens, „Bärensohn“, „Fils d'ours“ für diesen Typus sich eingebürgert. Sie ist ohne Zweifel weniger treffend; denn keineswegs erscheint der Held überall als Sohn eines Bären, ja es gibt große Gruppen von Varianten, die von einer tierischen oder überhaupt nur übernatürlichen Abstammung ihres Helden gar nichts wissen. Aber mit übermenschlichen Kräften erscheint er allerdings immer und überall ausgestattet, so daß wir, an die verbreitetere Bezeichnung uns haltend, das Wort „Bärensohn“ im symbolischen Sinne, als einen Ausdruck der übernatürlichen Qualitäten des gewaltigen Helden verstehen mögen.

Das Märchen vom Bärensohn gehört zu jenen Geschichten, die, wenn sie schon nicht der ganzen Menschheit zugeteilt sind, doch überall sich finden, wohin nur immer die Kultur der „alten Welt“ mit ihren letzten Protuberanzen reichen mag. In mündlicher Überlieferung sichtlich seit unvordenklichen Zeiten im Schwange, urzeitlicher Phantasie an

unbekanntem Orte entsprungen, ist es in verschiedenen Jahrhunderten bei den verschiedensten Völkern aufgezeichnet worden. Cosquin (Contes pop. de Lorraine 1. 6 ff., 2. 138 ff.) und Köhler-Bolte (Kl. Schriften 1. 292 ff., 326, 437, 543 ff., bei Gonzenbach, Sizil. Märchen 2. 238 ff., Zs. d. Ver. f. Volksk. 6. 163 f.) haben reiche Nachweise gegeben und manches einzelne besprochen. Ich zähle im folgenden diejenigen Fassungen auf, die mir genau bekannt sind. Ich verstehe unter solcher Bekanntschaft, daß ich die Varianten in den genannten Aufzeichnungen* durchgearbeitet und Zug für Zug miteinander verglichen habe. Die Liste trennt nach Weltteilen, um weiter nach Sprachgemeinschaften** zu sondern unter jeweiliger Voranstellung der indogermanischen. Ich habe mich bestrebt auch innerhalb der einzelnen Gruppen noch, soweit es sich tun ließ, eine in sich begründete Ordnung einzuhalten. Wo er genannt ist,*** führe ich auch den für eine geschichtliche Beurteilung oft wichtigen Ursprungsort der Aufzeichnung an.

---

* Wo ich nur einen Auszug oder eine Übersetzung einsehen konnte, sind diese an erster Stelle genannt, nicht die Originalaufzeichnung.

** Einteilungen vergewaltigen überall die bunte Willkür der lebendigen Wirklichkeit. Man wird wohl nicht glauben, daß ich die Bedenken, wie sie etwa G. Brockstedt, der in seinen Flooventstudien S. 96 ff. das Zweibrüdermärchen nach meiner Schablone behandelt hat, gegen eine Einteilung nach Sprachgemeinschaften vorträgt, nicht auch selbst gehegt hätte. Ich ziehe sie trotzdem einer Einteilung nach geographisch-politischen Gesichtspunkten vor. Diese wird für eine Reihe von Fällen gar zu unsinnig — was heißt denn etwa österreichisches Märchen? —, während bei jener sich doch immer etwas denken läßt. Überdies hat das Märchen neben der stofflichen doch auch eine formale Seite, für die Sprach- und Stammesgemeinschaft wohl überall in erster Linie bestimmend sein möchten.

*** Hie und da liegt die Schuld, daß er in der Liste nicht genannt ist, an mir, indem ich vergessen habe ihn zu notieren. Leider ließen diese und ähnliche Versäumnisse sich meist nicht nachholen, da mir die Mehrzahl der genannten Werke nur vorübergehend zugänglich war. — Ich bemerke noch, daß der Anhang einige Ergänzungen der Variantenliste bringen wird; auf sie weisen in der folgenden Darstellung schon gelegentliche Ziffern, die über die Zahl 202 hinausgehen.

Aus Europa.

Deutsche Fassungen.

1. K. Müllenhoff, Sagen, Märchen und Lieder der Herzogtümer Schleswig-Holstein und Lauenburg, Kiel 1899^{2}, S. 437, Nr. XVI. Aus Kurborg am Dannewerk.
2. Ebd. Variante in den Anmerkungen.
3. Ebd. Ditmarsche Version. ebd.
4. U. Jahn, Volksmärchen aus Pommern und Rügen I, Norden und Leipzig 1891, S. 107, Nr. 18. Aus Sydow, Kr. Schlawe.
5. Ebd., S. 120, Nr. 19. Aus Ferdinandshof, Kr. Uckermünde.
6. Ebd., S. 360, 1. Variante. Aus Putbus auf Rügen.
7. Ebd., 2. Variante. Aus Quatzow, Kr. Schlawe.
8. Ebd., S. 362, 3. Variante. Aus Wusseken, Kr. Bütow.
9. Ebd., S. 135, Nr. 21. Aus Petznik, Kr. Pyritz.*
10. C. u. Th. Colshorn, Märchen und Sagen, Hannover 1854, S. 18. Aus Hannover.
11. H. Pröhle, Kinder- und Volksmärchen, Leipzig 1853, S. XX. Aus Sieber im Harz. (Fragment.)
12. H. Pröhle, Märchen f. d. Jugend, Halle 1854 S. 112, Nr. 29. (Von P. aus mehreren Varianten zusammengesetzt.)
13. Ebd., S. 227, 1. Variante.
14. Ebd., S. 229, 2. Variante. Aus Thale.
15. Ebd., 3. Variante. Aus Elbingerode.
16. L. Curtze, Volksüberlieferungen aus dem Fürstentum Waldeck, Arolsen 1860, S. 138, Nr. 23. Aus Deringhausen.
17. Brüder Grimm, Kinder- und Hausmärchen. Abdruck bei Reclam, $2._{27}$, Nr. 91. Aus dem Paderbörnischen.
18. Ebd. $3._{175}$. Aus der Gegend von Köln.
19. Ebd. $3._{177}$. Aus dem Hannöverschen.
20. Ebd. $3._{178}$. Aus Steinau im Hanauischen.
21. E. Sommer, Sagen, Märchen und Gebräuche aus Sachsen und Thüringen, Halle 1846, $1._{108}$, Nr. 6. Aus Wettin.
22. A. Raßmann, Die deutsche Heldensage und ihre Heimat, Hannover 1863^{2}, $1._{360}$. Aus Wehrshausen bei Marburg.
23. Ph. Hoffmeister, Hessische Volksdichtung, Marburg 1869, S. 32, Nr. 29.
24. J. W. Wolf, Deutsche Märchen und Sagen, Leipzig 1845, S. 93, Nr. 21. Aus Hessen?

---

* Nr. 20 der gleichen Sammlung, die ebenfalls hierher gehört, werde ich aus Gründen, die sich ergeben werden, bei Erörterung der Siegfriedssage für sich behandeln.

25. F. J. Mone in Büschings Wöchentlichen Nachrichten 4 (1819). 101. Aus Baden. Fragment.*

26. A. Birlinger, Volkstümliches aus Schwaben, Freiburg i. B. 1861, 1.350, Nr. 581.

27. Alsatia, hg. v. Stöber, Jg. 1852, S. 77. Aus Oberlarg im Sundgau.

28. Brüder Grimm, a. a. O. 2.272, Nr. 166.

29. O. Sutermeister, Kinder- und Hausmärchen aus der Schweiz, Aarau 1869, S. 25.

30. Ebd., S. 57.

31. D. Jecklin, Volksthümliches aus Graubünden (I.), Zürich 1874, S. 101. Aus Crestes bei Trons.

32. J. Zingerle, Kinder- und Hausmärchen aus Tirol, Gera 1870[2], S. 44, Nr. 10. Aus Proveis am Nonsberg.

33. Ebd., S. 228, Nr. 44.

34. Ig. und Jos. Zingerle, Kinder- und Hausmärchen aus Süddeutschland, Regensburg 1854, S. 403. Aus Hall.

35. F. v. Arnim, Hundert neue Mährchen im Gebirge gesammelt I., Charlottenburg 1844, S. 105, Nr. 16.

36. Th. Vernaleken, Kinder- und Hausmärchen, Wien und Leipzig 1900[4], S. 53, Nr. 14. Aus Niederösterreich.

37. Ebd., S. 259, Nr. 54. Aus Müglitz in Mähren.

38. K. Haupt, Sagenbuch der Lausitz, Leipzig 1862, 2.202, Nr. 308 = ZfdA. 2.359. „Deutsch".

39. J. R. Bünker, Schwänke, Sagen und Märchen in heanzischer Mundart, Leipzig 1907, S. 296, Nr. 94.

40. G. Zeynek im N. Laus. Magazin 42.339, Nr. 2. Aus dem Temescher Banat.

41. J. Haltrich, Deutsche Volksmärchen aus dem Sachsenland in Siebenbürgen, Wien 1882[3], S. 65, Nr. 18.

Niederländische Fassung.

42. Pol de Mont in der Revue des Traditions populaires 2.558, Nr. 11.**

Skandinavische Fassungen.***

43. Sv. Grundtvig, Gamle Danske Minder i Folkemunde [I.], Kjøbenhavn 1854, S. 33, Nr. 34. Aus Rønnebæksholm bei Næstved.

---

* Nur die Bärensohneinleitung; das Märchen als Ganzes könnte danach, wie sich weiter unten ergeben wird, möglicherweise auch im Typus „Starker Hans" fortgefahren haben.

** Das flämische Original dieser französischen Übersetzung verspricht der Aufzeichner zu veröffentlichen in den mir unzugänglichen „Vertelsels van Jantje Elkerlik".

*** Das schwedisch-dänische Volksbuch von Lunkentus, das gleichfalls unser Märchen enthält, werde ich im Anhang für sich besprechen.

44. J. Kamp, Danske Folkeminder, Odense 1877, S. 1. Aus Westjütland.
45. J. Kamp, Danske Folkæventyr, Kjøbenhavn 1879, S. 1, Nr. 1.
46. E. T. Kristensen, Æventyr fra Jylland, 3. Samling (= Jyske Folkeminder XII), Kjøbenhavn 1895, S. 15, Nr. 2. Aus Ajt.
47. Ebd., S. 324, Nr. 58.
48. J. Madsen, Folkeminder fra Hanved Sogn ved Flensborg, Kjøbenhavn 1870, S. 11.
49. K. Berntsen, Folke-Aeventyr, 1. Samling, Odense 1873, S. 109, Nr. 12. Aus Ostjütland.
50. Ebd., S. 239, Nr. 30.
51. Ebd., 2. Samling, S. 16, Nr. 3.
52. G. O. Cavallius och G. Stephens, Svenska Folk-Sagor och Äfventyr, I. Stockholm o. J., S. 45, Nr. 4 = Hyltén-Cavallius, Schwed. Volkssagen und Märchen. Deutsch v. Oberleitner, Wien 1848, S. 59, Nr. 4. Aus Süd-Småland.
53. Ebd., S. 470. Variante aus Upland.*
54. P. Ch. Asbjørnsen og J. Moe, Norske Folkeeventyr, Christiania 1852[2], S. 8, Nr. 3 = A. u. M., Norwegische Volksmährchen, Deutsch v. Bresemann 1847, 1.10, Nr. 3.
55. L. Knutsen, L. M. Bentsen, A. Johnsson, Udvalgte Eventyr og Sagn for Børn, Christiania 1877, S. 58.**
56. K. Janson, Folke-Eventyr uppskrivne i Sandeherad, Kristiania 1878, S. 36, Nr. 11.
57. A. Rittershaus, Die neuisländischen Volksmärchen, Halle 1902, S. 102, Nr. 25.
58. J. Jakobsen, Færøske Folkesagn og Æventyr, København 1898—1901, S. 237, Nr. 1. Aus Øre auf Bordø.
59. Ebd., S. 238, b. Aus Fuglø.
60. Ebd., S. 241, c. Aus Kunø.
61. Ebd., S. 244, d. Aus Sydredal auf Kalsø.

Keltische Fassungen.

62. P. Kennedy, Legendary Fictions of the Irish Celts, London 1866, S. 43.
63. J. F. Campbell, Popular Tales of the West Highlands, Edinburgh 1860—62, 1.236, Nr. 16.
64. Ebd., 3.1, Nr. 58.
65. P. Sébillot, Litterature orale de la Haute-Bretagne, Paris 1881, S. 81. Aus Ercé.

---

* Die zweite Variante (S. 471 aus Skåne) wird von den Aufzeichnern mit Unrecht hierher gestellt; sie gehört zu einem anderen Typus.

** Von dieser Aufzeichnung bemerkt M. Moe bei Janson, Folke-Eventyr, S. 90 A., sie sei „berre eit Avtrykk etter Asbjørnsen (Nor, 3. Uppl S. 95) med ei og onnor Tillempning“. Mir ist das hier genannte Original nicht zugänglich.

66. Ebd., S. 85. Aus Ercé.
67. Ebd., S. 86. Aus St. Cast.
68. Ebd., S. 86. Fragment.
69. Ebd., S. 247. Aus St. Cast.
70. P. Sébillot, Contes populaires de la Haute-Bretagne, Paris 1881, 1. Nr. 6.
71. Ebd., 2.137, Nr. 26.
72. A. Troude et G. Milin, Le conteur breton, Brest 1870, S. 133.
73. F.-M. Luzel, Cinquième Rapport sur une mission en Basse-Bretagne. Archives des missions scient. et litt., 3ème Série, t. I., Paris 1873, S. 10.
74. F.-M. Luzel, Contes et Légendes de Basse-Bretagne. Revue des Trad. pop. 21.465, Nr. 46.
75. Ebd., S. 468, Nr. 47.
76. Ebd., S. 469, Nr. 48.
77. Ebd., S. 474, Nr. 49.

Romanische Fassungen.

78. Ch. Deulin, Contes du roi Cambrinus, Paris 1874[3], S. 1.
79. E. Cosquin, Contes pop. de Lorraine, Paris o. J., 1.1, Nr. 1.
80. Ebd. 2.135, Nr. 52. Aus Montiers-sur-Saulx.
81. Ebd. 2.138, 1. Var. Von ebd.
82. Ebd. 2.140, 2. Var. Von ebd.
83. Carnoy in Mélusine 1 (1878).110. Aus der Gegend von Amiens.
84. G. Jourdanne, Contribution au Folk-Lore de l'Aude, Paris 1899, S. 124.
85. J. F. Bladé in der Revue de l'Agenais, 2 (1875).448. Aus Agen. Zusammengesetzt nach der Erzählung mehrerer Personen.
86. Carnoy, Contes français, Paris 1885, S. 23, Nr. 6. Aus der Provence.
87. F. Maspons y Labrós, Lo Rondallayre. Cuentos populars catalans, Paris 1871, 1.1.
88. F. Caballero. Cuentos y poesias populares andaluces, Leipzig 1861, S. 51. Deutsch bei F. Wolf, Wiener Sitzungsber., Phil.-hist. Cl. 31 (1859).209.
89. A. Coelho, Contos populares portuguezes, Lisboa 1879, S. 51, Nr. 22.
90. Th. Braga, Contos tradicionaes do povo portuguez, Porto o. J., 1.111, Nr. 47.
91. Ch. Schneller, Märchen und Sagen aus Wälschtirol, Innsbruck 1867, S. 113, Nr. 39. Aus Fassa.
92. Ebd., S. 188, Var. A. Aus Nonsberg.
93. Ebd., S. 189, Var. B. Aus dem Ledertal.
94. Ebd., S. 190, Var. C. Aus Vallarsa.
95. Widter-Wolf, Volksmärchen aus Venetien in Eberts Jahrb. f. rom. u. engl. Lit., 6.30. Aus der Gegend von Vicenza.
96. J. Visentini, Fiabe Mantovane, Torino-Roma 1879, S. 100, Nr. 18.
97. Ebd., S. 157, Nr. 32.
98. Ebd., S. 214, Nr. 49.

99. H. Knust, Italien. Märchen in Eberts Jahrb. 7.$_{386}$, Nr. 3. Aus Genua. Auszug.
100. J. B. Andrews, Contes Ligures, Paris 1892, S. 182, Nr. 40. Aus Sospel bei Genua.
101. D. Comparetti, Novelline popolari italiane I., Torino 1875, S. 80, Nr. 19.
102. Ebd., S. 141, Nr. 35 (fälschlich bez. 34).
103. Ebd., S. 162, Nr. 40.
104. V. Imbriani, La novellaja fiorentina, Livorno 1877, S. 70, Nr. 5.
105. A. de Gubernatis, Zoological Mythology, London 1872, 2.$_{187}$. Aus Prato in Toskana.
106. Derselbe, Le novelline di Santo Stefano, Torino 1869, S. 42, Nr. 19. Toskanisch.
107. G. Pitrè, Novelle popolari toscane, Firenze 1885, Nr. 3.
108. Tuscan Fairy Tales, London o. J., S. 21, Nr. 3.
109. G. Finnamore, Tradizioni pop. abbruzzesi. Arch. p. lo studio d. trad. pop. 3.$_{537}$, Nr. 14.
110. F. Corazzini, I componimenti minori della letteratura popolare italiana nei principi dialetti, Benevento 1877, S. 462, Nr. 19. Aus Benevent.
111. R. Köhler, Italien. Volksmärchen, Eberts Jahrb. 8.$_{241}$ Nr. 1. Aus Sora bei Neapel.
112. L. Gonzenbach, Sizilianische Märchen, Leipzig 1870, 2.$_{4}$, Nr. 58.
113. Ebd., 2.$_{7}$, Nr. 59.
114. Ebd., 2.$_{21}$, Nr. 61.
115. Ebd., 2.$_{33}$, Nr. 62.
116. Ebd., 2.$_{40}$, Nr. 63.
117. Ebd., 2.$_{49}$, Nr. 64.
118. G. Pitrè, Otto fiabe e novelle siciliane, Bologna 1873, S. 5, Nr. 1.
119. G. Pitrè, Fiabe, novelle e racconti popolari siciliane, Palermo 1875, 2.$_{201}$, Nr. 80. Aus Vallelunga.
120. Ebd., 2.$_{208}$. Var. aus Salaparuta.
121. Ebd., 2.$_{224}$, Nr. 83.
122. A. Schott, Walachische Märchen, Stuttgart und Tübingen 1845, S. 135, Nr. 10.
123. P. Schullerus, Rumänische Märchen aus dem mittleren Harbachtale, Arch. d. Ver. f. siebenbürg. Landeskunde NF. 33.$_{540}$, Nr. 71.
124. J. Bolte aus Staufes Sammlung rumänischer Märchen aus der Bukowina, Zs. d. Ver. f. Volksk. 9.$_{86}$, Nr. 25. Inhalt nur angedeutet.

Slavische Fassungen.

125. K. Haupt, Sagenbuch der Lausitz, Leipzig 1862, 2.$_{212}$ (= Haupt und Schmaler, Volkslieder der Wenden 2.$_{169}$).
126. E. Veckenstedt, Wendische Sagen, Märchen und abergläubische Gebräuche, Graz 1880, S. 244, Nr. 16. Aus Vetschau.

127. A. Waldau, Böhmisches Märchenbuch, Prag 1860, S. 346. Nach Božena Němcová.

128. Ebd., S. 567, desgl.

129. J. Wenzig, Westslavischer Märchenschatz, Leipzig 1857, S. 124. Nach Kulda. Mährisch-walachisch.

130. B. M. Kulda, Moravské národní pohádky, pověsti, obyčeje a pověry, Prag 1874, 1.290.

131. Derselbe, Moravské národní pohádky, im Český Lid 6.197, Nr. 12.

132. Hošek, Povídky z okolí svojanovského. Ebd. 5.80. Aus Fürstenberg i. B.

133. Bouchal, Pohádky z Krumlovska. Ebd. 6.597.

134. K. W. Woycicki, Polnische Volkssagen und Märchen übs. v. Lewestam, Berlin 1839, S. 119, Nr. 6.

135. V. Hnat'uk, Ethnogr. Materialien aus dem ruthen. Ungarn II., im Etnografičnyj Zb'irnyk IV, Lemberg 1898, S. 33, Nr. 7.

136. A. A. Erlenwein, Народныя Сказки, Moskau 1863, S. 13, Nr. 4. (Ein Auszug bei A. de Gubernatis, Zool. Mythology, London 1872, 1.192 und eingehender Florilegio delle novelline pop., Milano 1883, S. 72.)

137. Ebd., S. 163, Nr. 41.

138. A. N. Afanasief, Народныя Русскія Сказки, Moskau 1853—63, 1.48, Nr. 5. (Übersezt bei A. Meyer, Russische Volksmärchen, Wien 1906, S. 118, Nr. 25.) Aus dem Gouv. Archangelsk.

139. Ebd., S. 48, Nr. 6. Ein Auszug bei W. R. S. Ralston, Russian Folk-Tales, London 1873, S. 73. Gouv. Tschernigoff.

140. Ebd., S. 128*. Damit ist identisch A. Dietrich, Russische Volksmärchen, Leipzig 1831, S. 51, Nr. 5.

141. Ebd., S. 235, Nr. 22.

142. Ebd., S.79, Nr. 6. Ein Auszug bei Ralston a. a. O. S. 144.

143. Ebd., Var. unter dem Strich.

144. Ebd., Var. S. 88.

145. Ebd., S. 91, Nr. 7.

146. Ebd., S. 91, Var. 1.

147. Ebd., S. 92, Var. 2.

148. J. A. Chudjakof, Великорусскія Сказки, Petersburg 1862, 1.7, Nr. 2. Gouv. Tula.

149. Ebd., 2.14, Nr. 42.

150. Ebd., 2.39, Nr. 45.

151. P. W. Schein, Матеріалы для изученія быта и языка русскаго населенія сѣверо-западнаго края, Petersburg 1893, 2.86, Nr. 45. Gouv. Minsk.

152. Ebd., S. 110, Nr. 54. Gouv. Mohilef.

---

* Ich habe vergessen die Nummer zu notieren. Da die Seitenzahlen in den verschiedenen Auflagen abweichen, setze ich den Titel her: Сказка о золотомъ серебреномъ и мѣдномъ царствахъ.

153. Ermans Archiv f. wissensch. Kunde Rußlands, 22.590 = Schott, Monatsber. der Berliner Akad. d. W. Jg. 1866, S. 251. Fragmentar. Auszug aus dem Пермскій Сборникъ 2.168.

154. Valjavec, Narodne pripovjesti u Varaždinu i okolici, Agram 1890, S. 180, Nr. 21.*

155. Wuk Stephanowitsch Karadschitsch, Volksmärchen der Serben, Berlin 1854, S. 12, Nr. 2.

156. V. Jagić, Arch. f. slav. Philol. 5.27, Auszug aus Stefanović Nr. 9. Serbisch.

157. Ebd., 5.29. Var. zum vorigen.

158. Ebd., 5.30. Auszug aus der Jugendzeitschrift Bosiljak 1865, Nr. 1. Bosnisch.

159. Ebd., 5.31. Auszug aus der „Sammlung von Prof. Valjaveć“ Nr. 23.

160. Ebd., 5.31. „Nach Mikuličić S. 79.“

161. F. S. Krauß, Sagen und Märchen der Südslaven, Leipzig 1897, 2.346, Nr. 39.

162. Derselbe, Anthropophyteia 3.284. „Südslavisch.“

163. E. L. Mijatovich, Serbian Folklore, London 1899^{2}, S. 117.

164. Сборникъ за народни умотворения, наука и книжнина изд. българското книжовно дружество XVI/XVII, 3.220, S. 15. Aus Kruschovo in Bulgarien.

165. Ebd., XIX (NR. I), S. 15. Aus Cъsko.

166. Ebd. S. 95.

Baltische Fassungen.

167. A. Schleicher, Litauische Märchen, Sprichwörter, Rätsel und Lieder, Weimar 1857, S. 128.

168. A. Leskien und K. Brugmann, Litauische Volkslieder und Märchen, Straßburg 1882, S. 407, Nr. 16.

169. V. v. Andrejanoff, Lettische Märchen, Leipzig o. J., S. 21.

170. Ebd., S. 37.

Albanesische Fassung.

171. A. Dozon, Contes albanais, Paris 1881, S. 35, Nr. 5.

Griechische Fassungen.

172. v. Hahn, Griechische und albanesische Märchen, 2.49, Nr. 70. Aus Syra.

173. Ebd., 2.294. Var. aus Tinos.

---

* Hieraus vermutlich ist der kurze Auszug von Jagić, Arch. f. slav. Philol. 5.31 genommen mit der Ursprungsbezeichnung „Handschriftliche Sammlung von Prof. Valjavec Nr. 22“.

174. Legrand, Recueil de contes pop. grecs, Paris 1881, S. 191. Aus Smyrna.*

175. G. Georgeakis et L. Pineau, Le Folk-lore de Lesbos, Paris 1894, S. 35, Nr. 6.

176. H. Carnoy et J. Nicolaides, Traditions populaires de l'Asie Mineure. Paris 1889, S. 75, Nr. 4. Aus Lesbos.

Zigeunerische Fassungen.

177. U. Jahn a. a. O. S. 364. „Von Zigeunern, welche seit Jahrzehnten in Pommern und den Nachbarprovinzen ihr Wesen treiben."

178. F. Miklosich, Über die Mundarten und die Wanderungen der Zigeuner Europas. Denkschr. der Wiener Akad., phil.-hist. Cl. 23 (1874), S. 281, Nr. 2. Aus der Bukowina.

179. Ebd., S. 288, Nr. 4. Von ebd.

Außerindogermanische Fassungen.

180. E. Schreck, Finnische Märchen, Weimar 1887, S. 14, Nr. 3. Aus Aunus.

181. Bertram, Jenseits der Scheeren oder: Der Geist Finnlands, Leipzig 1854, S. 3, Nr. 1.

182. S. Kreutzwald, Esthnische Märchen, übs. von F. Löwe, Halle 1869, S. 102, Nr. 8.

183. O. Kallas, Märchen der Ljutziner Esten. Verhandlgn. der Gel. Estn. Gesellsch. 20 (1900).120, Nr. 9.**

184. W. Webster, Basque Legends, London 1877, S. 77.

Aus Asien.

185. G. Chalatianz, Märchen und Sagen, Leipzig o. J. (Armenische Bibl. IV.), S. 20, Nr. 3.

186. H. Brockhaus, Katha Sarit Sagara, Die Mährchensammlung des Somadeva Bhatta aus Kaschmir, Buch 1—5, Sanskrit und deutsch, Leipzig 1839, S. 86 (Kap. 18 des 2. Buchs).

187. Derselbe, Analyse der indischen Märchensammlung des Somadeva, Ber. der sächs. Ges. d. Wissensch. z. Leipzig, phil.-hist. Cl. 13 (1861). 223. (Kap. 39 des 7. Buchs).***

---

* Damit ist identisch J. Misotakis, Ausgew. griech. Volksmärchen, Berlin o. J., S. 100, Nr. 12. — Ich führe, um die griechischen Varianten zusammenzulassen, diese und die beiden folgenden Fassungen gleich unter den europäischen auf.

** Ich konnte nur den deutschen Auszug benützen.

*** Cosquin a. a. O. 1.23 vergleicht zwei andere Erzählungen Somadevas, die Geschichte von Chandamahâsena und von Saktideva (Brockhaus S. 45 und 131). Ihnen fehlen aber die charakteristischen Züge des Bärensohntypus, während die obigen von C. nicht genannten Erzählungen sicher hierher gehören.

188. E. Cosquin a. a. O. 1.24. Auszug aus Minaeff, Indeiskija Skazki Nr. 33. Vom Fuße des Himalaja. Fragment.
189. F. A. Steel und R. C. Temple, Wide-awake Stories, Bombay 1884, S. 47, Nr. 5. Aus dem Pandschab.
190. Th. H. Lewin, Progressive colloquial Exercices in the Lushai Dialect of the ‚Dzo' or Kúki Language, Calcutta 1874, S. 84, Nr. 3. Aus Bengal.
191. E. Cosquin a. a. O. 1.26. Auszug aus dem Journal of the Asiatic Society of Bengal 34, II, 225. Aufgez. bei den Kariaines in Indochina.
192. Ebd., 1,20. Auszug aus demselben Journal 46, I. Nr. 2. Vom Fuße des Plateaus von Pamir.
193. B. Jülg, Kalmückische Märchen, Leipzig 1866, S. 16 Nr. 3.
194. A. Schiefner, Awarische Texte, Petersburg 1873 = Mém. de l'Acad. des Sciences de S.-P., VII. S., t. XIX.6, S. 12, Nr. 2.
195. Radloff, Proben der Volksliteratur der türkischen Stämme Süd-Sibiriens, I,3, kirgisische Mundarten, Petersburg 1870, S. 297.
196. Ermanns Arch. f. wissensch. Kunde Rußlands 25.51. Auszug aus den Irkutsker Wjedomosti von 1857. Burätisch.
197. H. Zotenberg, Histoire d' ʿAla Al-Dîn ou La Lampe Merveilleuse, Paris 1888, S. 53. Abdruck aus dem ‚Journal de Galland', ms. franç. Nr. 15277, p. 120.*
198. E. Prym und A. Socin, Der neuaramäische Dialekt des Tûr 'Abdîn, Göttingen 1889, 2.152, Nr. 39.
199. Ebd., S. 190, Nr. 46.
200. Ebd., S. 258, Schluß von Nr. 63.

Aus Afrika.

201. J. Rivière, Recueil de contes pop. de la Kabylie du Djurdjura, Paris 1882, S. 235, Nr. 10.

Aus Amerika.

202. S. Roméro, Contos populares do Brazil, Lisboa 1885, S. 69, Nr. 19.

Diese Liste erschöpft noch nicht die gesamte gedruckte Überlieferung des Bärensohnmärchens. Ich habe einige Varianten, die ich kenne, absichtlich nicht aufgenommen, weil sie nichts boten, was nicht in zehn anderen schon belegt war und es keinen Sinn haben konnte, das auch so schon reichlich beschwerliche Material ohne Grund zu häufen. Eine

---

* Diese Geschichte wurde A. Galland am 23. Mai 1709 in Paris erzählt von dem Maroniten Hanna, den Paul Lucas aus Halep mitgebracht hatte; vgl. die Notiz in Gallands Tagebuch bei Zotenberg S. 30.

Reihe anderer Varianten, von deren Existenz ich weiß, war mir nicht erreichbar; gewiß werde ich auch manches in der sehr zerstreuten und mir schwer zugänglichen Überlieferung übersehen haben und leicht mag darunter dies und das sich befinden, das für meine Zwecke wichtig genug gewesen wäre. Immerhin wird das Angeführte genügen, ein zuverlässiges, reichlich detailliertes Bild des Typus und seiner vielfältigen Erscheinungsformen zu entwerfen.

2. Aufbau der Erzählung.

In sämtlichen Varianten dieses Märchens stimmen das Mittelstück als der eigentliche Kern, sowie das Schlußstück in den Grundzügen durchaus überein. Der Held steigt in eine unter- oder überirdische Welt und besteht dort einen gefährlichen Kampf gegen ein oder mehrere dämonische Wesen. Er erlöst durch diese Tat mehrere von jenen Ungeheuern gehütete Jungfrauen und befördert sie auf die Oberwelt; er selbst muß von treulosen Genossen verraten im Dämonenreiche zurückbleiben. Schließlich findet doch auch er Mittel zu glücklicher Rückkehr, naht sich verkleidet den Erlösten, überführt und bestraft die Verräter und bringt durch Verheiratung mit der Schönsten das Märchen zum glücklichen Ausgang.

Natürlich variieren auch in diesem Teile der Erzählung die einzelnen Motive nach Märchenart von Fassung zu Fassung. Viel stärker aber ist die Diskrepanz im ersten Teile des Märchens. Denn dieser variiert nicht nur nach seinen einzelnen Zügen, sondern er variiert als solcher und die gesamte Überlieferung tritt hier in drei Gruppen mit drei verschiedenen Eingangsformeln* auseinander, die wir als A B C unterscheiden wollen.

* Ich gebrauche die Ausdrücke „Typus", „Formel" und „Motiv" auch in diesem Buche in dem bestimmteren Sinne, den ich Hilde-Gudrun S. 211, A. 1 festgestellt habe. Ich verstehe also unter „Typus" die geschlossene, selbständig auftretende Erzählung. Die Einzelzüge, aus denen eine solche Erzählung sich zusammensetzt, nenne ich Motive. Diese Motive

A beschäftigt sich ausschließlich mit der Vorgeschichte des Helden. Sie berichtet von seiner wunderbaren Geburt, wobei tierische Abstammung eine große Rolle spielt und seiner unbändigen Jugend. Sie erzählt, wie er eine riesenhafte Waffe erwarb und starke Genossen sich verband, die doch zu seiner Heldenschaft nicht aufreichen. Als in einsamer Behausung ein Dämon sie heimsucht, unterliegen sie schmählich und erst der Held bezwingt ihn. Den Erdmann — so will ich den Dämon künftig ein für allemal nennen — festzuhalten, will freilich auch ihm nicht gelingen; der schon Gefangene reißt sich los und entflieht in seine unterirdische Welt. Auf der blutigen Spur folgt der Held ihm nach; damit ist die Verbindung mit dem zweiten Teile hergestellt.

B erzählt von der Abstammung des Helden nichts, auf seine verachtete Jugend nur wirft sie hie und da einen bedeutenden Blick. Ihre ausgeführte Erzählung setzt sogleich mit dem nächtlichen Erscheinen des Dämons ein, der durch Raub und Zerstörung den königlichen Vater belästigt. Vergeblich wachen die älteren Söhne, der jüngste erst stellt und verwundet ihn. Festzuhalten vermag er ihn auch hier nicht, die Blutspur leitet zum Eingang in sein Reich: hier mündet die Formel an demselben Punkte und in gleicher Weise wie A in den zweiten Teil.

C geht überhaupt nicht von dem Helden aus, sondern von den Frauen, die er nachher in der Unterwelt treffen wird. Sie erzählt, was A und B fehlt, ausführlich von ihrem

---

pflegen aber innerhalb der Erzählung wieder zu geschlossenen Folgen zusammenzutreten, Gruppen, die gleichsam die einzelnen Kapitel der Erzählung bilden: für diese gebrauche ich die Bezeichnung „Formel". Innerhalb der Formel variieren nun bei demselben Typus regelmäßig von Aufzeichnung zu Aufzeichnung die einzelnen Motive, sehr häufig aber variieren auch die Formeln als solche. Auch dies kommt vor, daß ein ganzer Typus einem anderen sich so eingliedert, daß er in dieser Verbindung zur „Formel" herabgedrückt wird; man wird in diesem Falle angemessen von zusammengesetzten Typen reden. Umgekehrt reißt auch öfter eine Formel sich im Gedächtnisse des Erzählers aus ihrem Zusammenhange los und tritt dann anmaßlich als Typus auf.

Verschwinden, das wiederum der räuberische Einfall eines Dämons verursacht. Der Vater ruft auf nach den Verschwundenen zu suchen. Darauf zieht der Held aus mit Genossen, die bei der Begegnung mit dem Erdmann im einsamen Hause sich bald als völlig untauglich erweisen: hier mündet diese dritte Einleitungsformel in die erste.

Wenn ich nunmehr darangehe, die Überlieferung mit allen Einzelheiten zu entfalten, so bediene ich mich dabei der in einer früheren Arbeit für das Goldenermärchen angewandten Methode, nur daß ich hier auf eine wesentlich genauere Darstellung bedacht bin. Jede Anführung trägt eine Ziffer, die sich auf die obige Liste bezieht und so eine rasche Nachprüfung aller Züge in ihrem jeweiligen Zusammenhange ermöglicht.

Wir beginnen unsere Betrachtung mit der Einleitungsformel A.

3. Die Einleitungsformel A.

a) Geburt des Helden.

Die hierher gehörigen Varianten sind darin einig, daß dem Helden von väterlicher, seltener mütterlicher Seite her eine übermenschliche Abkunft eignet; die Formulierung im einzelnen ist sehr verschieden.

Das verbreitetste und wohl auch ursprünglichste scheint zu sein, daß der Held* aus einer Vereinigung von Mensch und Tier hervorgegangen ist. Meist wird erzählt, wie eine Frau im Walde von einem Bären ergriffen und zu der ungewöhnlichen Ehe gezwungen ward, der unser Held entsprießen sollte. Nur hie und da ist er umgekehrt von einem Manne mit einer Bärin erzeugt.

Zunächst findet sich die Gelegenheit, bei der die Frau im Walde überrascht und fortgeführt wird, sehr verschieden bestimmt.

* Ich nehme mir die Freiheit ihn in der folgenden Darstellung der Kürze halber auch schlechthin „Hans“ zu nennen, wie er in vielen Varianten wirklich getauft ist.

In den ländlichen Verhältnissen, die den meisten Märchen zugrunde liegen, kann ihr Gang in den Wald der Begründung leicht überhaupt entraten 9, 25, 28, 83, 84, zumal wenn sie eine Holzhauersfrau ist. Sie holt Holz 87, Nüsse 135, Beeren 142, Pilze 170, trägt dem Manne Essen 29, muß ihm Reifstangen holen für sein Küferhandwerk 23, verträgt dem Schulzen einen Brief durch den Wald 9. Als Köhlerwitwe kann sie einfach aus ihrer Waldhütte fortgeschleppt werden 97. Auf dem Felde arbeitet die Frau 92, 93 oder sie muß verlaufenes Vieh im Walde suchen 200, wobei die Furcht vor dem Manne mitspielt 10. In 125 war sie auf der Weide eingeschlafen, hatte dreimal ihre Kühe verloren und traut sich nicht zum Manne zurück, den sie auch sonst zu fürchten hat: vor seinen Roheiten sind die Schmiede- und die Schustersfrau in den Wald geflohen 12, 90, 160. Hie und da spielte noch etwas besonderes mit, indem die Frau oder das Kind sich verirrte 4, 45, 100 oder gar die Natur sonst geheimnisvoll eingriff: ein Zweig hielt die Frau im Walde auf, da kam der Bär 79, und als der Vater das verlaufene Söhnlein suchen will, wird sein Pferd von einem Wespenschwarm überfallen, so daß er das Tier nach Haus bringen muß, ehe er im Walde weiter suchen kann; unterdes aber hat die Wölfin den unter einem Baume eingeschlafenen Knaben fortgetragen 4.

In anderer Weise ist die Erzählung in 142 zugespitzt. Das Mädchen geht mit ihren Altersgenossinnen zum Beerensammeln in den Wald. Sie finden dort eine Hütte, treten ein und werden von einem Bären freundlich begrüßt, der schon lange auf sie gewartet haben will. Er setzt ihnen zu essen vor und erklärt, die heiraten zu wollen, die nicht essen wird. Alle außer Rjepka essen und dürfen nach Haus, Rjepka muß als seine Frau bei ihm bleiben.

Um eine Aussetzung handelt es sich, wenn die arme Mutter ihr erbärmliches Kind verzweifelt in die Wildnis hinausträgt in die Höhle der Bärin, die es säugt 32 oder bei einer Hungersnot im Walde aussetzt, wo die Bärin es findet 86. Eine Ausweichung ist es, wenn die Frau auf dem Wege zur Messe von einem Zauberer entführt wird 99. Wenn in 194 die Königstochter vom Bären unpassend aus dem Garten geholt wird, so liegt hier ebenso eine Verquickung mit der Einleitungsformel C vor wie in 57. Hier fällt über drei Königstöchter, während sie auf der Wiese spielen, ein dichter Nebel; in ihm verirrt sich die Jüngste in den Wald und tritt müde in ein Haus, in dem abends der Bärenprinz sie vorfindet. Durch Verquickung mit der Wachtformel aus der Einleitung B ist die Bärensohnformel in 152 eigentümlich umgestaltet. Ein Pope sät Hafer, den der Bär nächtlicherweile auffrißt und niedertritt. Der Pope heißt den Knecht wachen, der verbringt die Nacht beim Nachbarn und sieht nichts. Er wacht in der zweiten Nacht selbst, schläft aber ein. In der dritten Nacht läßt er die Popin wachen; da kommt der Bär und schleppt sie auf dem Rücken in seine Höhle.

Eine unnütze Zugabe nach bekannten Mustern bietet 177, wo ein alter Schäfer im Walde einem vornehmen Herrn die Frau verkauft samt

dem Kinde, das sie trägt; auch hier noch wird nachmittag die Frau allein im Walde von den Räubern überfallen und gewaltsam weggeführt. Nach dem Muster der Einleitung von „Ferenand getrü“ Grimm KHM 126 ist der Eingang von 184 umgestaltet. Ein armer Holzhauer, der einer abermaligen Vermehrung seiner zu großen Familie entgegensieht, nimmt von einem vornehmen Manne im Walde Geld gegen das Versprechen, ihm die Patenstelle bei dem erwarteten Kinde zu überlassen. Dieser Fremde, in Wahrheit The old Malbrouk, ein dämonisches Wesen, stellt sich zur Taufe ein und verschwindet auf dem Rückweg von der Kirche mit dem Kinde, das er in sein Haus führt.

Wo der Mann von der Bärin o. ä. überwältigt wird, da geschieht das sinngemäß bei der Ausübung seines Berufs als Holzhauer 52, 162 oder Jäger 180.

In 26 und 78 ist von den Eltern des Helden nicht weiter die Rede; er wird einfach als Bärensohn vom Bauern im Walde, vom Holzhauer vor der Höhle mit seinen Bärenbrüdern zusammen angetroffen.

Den Bären als Entführer vertreten eine Wölfin 4, Tapiotar, die Tochter des Waldgeistes Tapio 180, ein kleiner grauer Mann 45, Zauberer 99, Bergmann 51, Landstreicher 153, Räuber 23, 28, 29, 177.

Überall führt der Bär (oder seine Stellvertreter) die Frau in seine Höhle, die er gerne mit einem schwer zu beseitigenden Hindernisse verschließt.

Es handelt sich meist um einen großen Stein 10, 12, 23, 25, 83, 84, 200; die Wölfin in 4 scharrt einen großen Erdhaufen vor den Eingang. Nur der Bär von 142 lebt in einer Hütte und der von 57 in einem Hause, weil er eigentlich ein Königssohn ist, der spät abends den Bärenpelz abwerfend in menschlicher Gestalt erscheint; das ist Einwirkuug eines sehr bekannten Typus, über den etwa Benfey, Pantschatantra 1, 254 ff., Köhler, Kl. Schriften 1, 315 f. zu vergleichen wäre. Der Palast des Bären in 97 liegt doch auch hinter einem mit schwerem Stein verschlossenen Eingang.

Hier hält der Bär die Frau ganz als seine Gattin, versorgt sie mit Nahrung und zeugt mit ihr einen Sohn.

In 142 heißt es: das Mädchen mußte ihn schaukeln und „lieber Schatz“ nennen. Er bringt der Frau Fleisch, Beeren, Hülsenfrüchte usw., in 9 täglich ein frisches Schaf, das sie roh aufißt. Als Vater des Kindes ist der Bär bezeichnet in 9, 10, 57, 84, 87, 97, 125, 135, 142, 152, 170, 194, 200. Mehrmals wird nicht direkt gesagt, daß der Bär das Kind erzeugte; es heißt nur, die Frau gebar bei ihm nach einiger Zeit einen Sohn 83, 93, 100. Wenn die Frau in anderen Varianten, wo ein männlicher Bär sie entführt, das Kind schon mitbringt, so ist das sekundäre Beseitigung des anstößigen Moments; in 79 gebiert die Frau, die schon schwanger in die Höhle kam, richtig noch einen Sohn, der halb Mensch, halb Bär war. Auch zu den Räubern ist das Kind in 28 schon zweijährig gekommen. In 177 drohen die Räuber die Frau zu töten, wenn sie ein Mädchen gebäre; sie gebiert einen Knaben.

Aus der Vermählung eines weiblichen Bären mit einem Manne ist der Bärensohn in 162 erwachsen, wie der Held von 180 aus der Verbindung der Tochter des Waldgeistes mit einem Menschen. 78 hat die Geburtsgeschichte ganz unterschlagen. Der Bärensohn wird hier von einem Holzhauer vor der Höhle in Gesellschaft seiner vier bärischen Milchbrüder gefunden. Die Bärin ist weiterhin nur als „sa mère nourrice“ bezeichnet; da das Kind aber auf allen Vieren läuft, wie ein Bär aussieht und wegen dieser Häßlichkeit immer zu leiden hat, ist offenbar ursprünglich die Bärin als wirkliche Mutter gedacht. Indessen braucht man die Formulierung: das menschgeborene Kind kam schon in die Höhle, hier wohl nicht notwendig als weniger altertümlich und ursprünglich anzusehen, denn schließlich genügte zur Begründung der übernatürlichen Stärke, auf die es bei den Taten dieses Helden wesentlich ankommt, auch die bloße Vorstellung, daß er von einer Bärin gesäugt wurde, wie 12, 32, 160 ausdrücklich erzählen; andere Varianten wissen nur noch, daß die Bärin das Kind gut verpflegt und aufzieht 25, 79, 86, vegetarisch, mit Eicheln und Früchten in 92, während die Wölfin in 4 der entgegengesetzten Ernährungstherapie zugetan ihn mit rohem Schaffleisch füttert, wodurch er eben seine Stärke erhalten habe.

Es ist kein Wunder, daß ein so seltsam erzeugtes Kind in seinem Aussehen auch deutliche Spuren seiner zwiespaltigen Abkunft trägt.

Es ist „halb Bär, halb Mensch“ 79, 83, 87, 142, 170, 200, sieht wie ein Bär aus, obwohl es ein Mensch ist, und bleibt von abschreckender Häßlichkeit 78, ist bei menschlicher Gestalt „rauh über den ganzen Leib“ 9 oder hat Bärenohren 152, 153, 194.* Das Bärenkind von 4 zeigt, als es im Dorfe erscheint, eine ganz schmutzige Haut, mit der die Kleider verwachsen sind, und Nägel wie Vogelklauen. Eine Verteilung der gedoppelten Eigenschaften des einen Bärenkindes liegt wohl vor, wenn die Bärin in 162 Zwillinge gebiert, von denen das männliche ein Mensch, das weibliche ein Bär ist.**

In einer Reihe von Varianten zeigt sich der alte Eingang stark umgestaltet; doch ist fast immer ein und die andere Spur der alten Formulierung zurückgeblieben.

Wo als Vertreter des Bären ein grauer Mann, Zauberer, Landstreicher erscheinen, werden sie deutlich als Vater des Helden bezeichnet 45, 99, 153, so auch „die Räuber“ in 29. Sonst überläßt das Märchen bei der Räuber-

* Auch in 49 wird der Knabe, obwohl die Bärensohnformel durch eine andere Wendung ersetzt ist — ein Adler läßt der Frau des Priesters, während sie im Garten sitzt, das Kind in den Schoß fallen — von den Eltern Bjørnøre genannt.

** Vgl. unten S. 27 das Mal des aus dem Apfel geborenen Helden und seines Rosses in 165.

formel seinem Publikum gerne die recherche de la paternité, deutlich aber bricht die alte Vorstellung von der tierischen Abkunft durch die verhüllende Decke, wenn der Sohn des Zauberers in 99 häßlich und ganz behaart, der des Landstreichers in 153 gar mit Bärenohren zur Welt kommt.

Die Bärensohnformel ist verdunkelt, liegt aber sichtlich zugrunde, wenn über die Abkunft des Helden gar nichts gesagt ist 65 oder er menschlichen Brüdern zur Seite gestellt 69, beidemal aber Jean de l'Ours genannt wird. Sohn einer Riesentochter und eines Fürsten soll der Held in 26 sein, ward aber im Walde aufgezogen und heißt „Hans Bär"; ähnlich wird der Sohn des Bergmanns, der die Frau in seine Höhle entführte, doch (angeblich wegen seiner Stärke) „Hans Bärensohn" genannt 51. Ebenso gehört der Knabe, der mit der Mutter in einer Höhle aufgewachsen ist, die von einem Stein verschlossen war 84, in einer Höhle geboren wurde, wohin die Frau vor den Mißhandlungen des Schmieds geflüchtet ist 90 und der im Walde gefundene Knabe 80 ursprünglich offenbar hierher und wir dürfen danach noch den armen, sehr schönen Knaben anschließen, den der König in 50 auf Reisen gefunden und als Pflegesohn angenommen hat.

Und endlich ist auch der „Vaterlose" (Pápaleysi) der färöischen Varianten 58, 59 ursprünglich sichtlich ein Bärensohn, obschon er sich einmal zum Schlusse romanhaft als wirklicher Sohn seines Pflegevaters entpuppt, da er in 58 von einem Riesen, der ihn geraubt, aufgezogen wird und ihm nach Bärensohnart entflieht. Der Riese an Stelle des Bären resultiert hier, wie sich später zeigen wird, aus einer Verquickung der Bärensohn- und Waldhausformel.

Die eigenartigste Umgestaltung hat die schwedische Variante 52, die den im Walde gezeugten Helden zum Sohne eines Traumbildes, einer Mahrte macht. Ein Schmied, der Holz zu hauen in den Wald gegangen ist, bestellt seine Frau für Mittag ihm das Essen zu bringen. „Als nun der Mittag herannahte, schien es ihm, als käme sein Weib mit dem Mahle zu ihm. Nachdem er gegessen, schickte er sich an, seine Mittagsruhe zu halten und schlief eine Stunde im Arme des Weibes." Dann stand das Weib auf und entfernte sich mit der Axt des Mannes, ohne auf seine verwunderten Fragen zu hören. Nach einer Stunde aber kam wirklich die Frau des Schmiedes, die häusliche Arbeiten aufgehalten hatten, mit dem Mahle. Dem Manne kommt das sehr wunderlich vor; er sagt aber nichts und ißt noch einmal. Nach sieben Jahren schlägt er einst wieder am selben Platze Holz, da erscheint plötzlich ein Knabe vor ihm mit einer Axt auf der Schulter, und wie der Schmied sie besieht, ist's die seinige. „Dann seid Ihr auch mein Vater!" erklärt ihm der Kleine und der Schmied nimmt ihn zu sich trotz des Widerstrebens der Frau. Der Knabe wurde sehr stark, „weil er halb ein Christ, halb ein Troll war".

Frühzeitig entflieht nun der Bärensohn der Stätte seiner dunklen Jugend, um in die Menschenwelt hinauszutreten, die

Schauplatz und Zeuge seiner Taten werden soll. Die Erzählung im einzelnen variiert.

Nach einigen Fassungen erzählt dem Knaben die Mutter die Geschichte seiner Geburt, weil er fragt, warum sie immer weine 9, 25. 51 oder der eben geborene, halbjährige, fünf-, sieben-, neun-, zehnjährige Sohn fragt sie direkt, wer sein Vater wäre 194, 152, 12, 79, 28, 195. In 184 sagt „the old Malbrouk“ ihm selbst, daß er nicht sein Vater ist. Die Auskunft erhält der Fragende mehrfach nicht ohne Umstände. Die Mutter erklärt ihm zunächst, der liebe Gott sei sein Vater 12 (in 195, wo die Bärensohnformel verdunkelt ist: er habe keinen Vater), oder der Räuberhauptmann beantwortet die Frage mit einer Ohrfeige, die den Jungen unter den Tisch wirft 28. In 29 bedrohen ihn die Räuber mit dem Tode, wenn er einen von ihnen noch einmal Vater nenne, weil die rohen Gesellen einander doch die traute Anrede neiden.

Überall aber entzieht sich der Junge mit der Mutter zusammen der Bären- oder Räuberhöhle durch die Flucht.

Einige Varianten geben das Alter des Fliehenden an mit zwei, sechs, acht, zehn, zwölf, zwanzig Jahren 93, 12, 100, 28, 92. Nur in der letztangeführten Fassung schickt die Bärin den ohne die Mutter geraubten Jungen in Güte wieder nach Haus und in 170 jagt der Bär selbst Mutter und Kind davon.

Diese heimliche Flucht erscheint als eine gefährliche Tat, die auch übermenschliche Kräfte erfordert, da die Höhle ja mit schwerem Stein u. ä. verschlossen ist. Das Motiv bietet die erste Gelegenheit, die ungewöhnliche Stärke des Helden sich erproben zu lassen.

Den Verschluß zu heben will öfter nicht sogleich gelingen. Das Kind hebt jedes Jahr den Stein ein wenig, mit sieben Jahren ganz x.* Es kann ihn am ersten Tag nur ganz wenig bewegen, am zweiten mehr, am dritten hatte Gott ihm die Kraft soweit gestärkt, daß der Stein wegrollt 25. Der Knabe versucht den Stein mit vier Jahren wegzuwälzen, vermags erst mit sieben 79, mit fünfzehn Jahren, vermags erst mit sechzehn 97, mit neun Monaten, vermags erst mit zwei Jahren 93. In 51 heißt es, er prüfte am Stein seine Kraft und konnte ihn wälzen. Nach 87 hatte der kleine Wicht vergebens versucht, den Verschluß der Höhle in Abwesenheit des Bären zu beseitigen, der heimgekehrt sich sehr zornig darüber bezeigte; später erst gelingt die Tat. 57 erzählt diese zeitweiligen Ent-

* Ich muß leider ganz vereinzelt einmal ein x statt der Variantenziffer einsetzen, wenn ich bei der Arbeit vergessen habe diese zu notieren und das Versäumnis nicht ohne einen ganz unverhältnismäßigen Zeitaufwand nachzuholen war.

fernungen und Verwarnungen des Bären, die an Formeln sich anschließen, wie sie im Blaubart-, Goldener-Typus u. a. vorliegen, genauer. Als das Kind vier Jahre alt war, erklärt der Vater Bär, er müsse auf ein Jahr fort, die Frau solle den Knaben inzwischen nicht aus dem Hause lassen, ebenso als dieser acht Jahre geworden ist. Da er sich zum drittenmal entfernt, erneuert er sein Verbot besonders dringend. Vor dem Abschied führt er Mutter und Sohn in ein Haus, wo er seine Kostbarkeiten aufbewahrt, gibt dem Knaben eine Axt, die alles durchschneidet und eine alles heilende Salbe und stellt ihn dann vor einen Stein: wenn er zwölf Jahre alt sei, müsse er diesen Stein fortwälzen können. Der Bär selbst will zu diesem Zeitpunkt zurückkehren. Der Knabe wird so stark und unbändig, daß die Mutter ihn nicht mehr im Hause halten kann. Er will nun am Steine seine Kraft versuchen. Wie er hinaus in den Wald kommt, sieht er eine Menge Tiere, darunter einen riesigen Bären, den er mit der Axt erschlägt. Das war aber sein Vater und der Mutter bricht das Herz vor Leid über diese Tat. Der Sohn begräbt sie und zieht in die Welt. Man sieht in der verwirrten, an einen anderen Typus (oben S. 18) angelehnten Erzählung noch deutlich, daß es auch hier ursprünglich um den Steinverschluß der Höhle sich handelte, der erst im dritten Termin weggewälzt werden konnte.

Andere Fassungen kennen die Proben nicht. Der Junge wälzt den Stein sogleich fort 9, mit neun Monaten 10, mit sechs Jahren 12, stößt mit achtzehn Jahren den Erdhaufen vor der Höhle weg 4, wälzt den Stein mit dem kleinen Finger 83.

Bemerkenswert ist, daß die Steinprobe gelegentlich auch durch die weiter unten zu besprechende Baumprobe ersetzt wird. Der Sohn hat, da er ein halbes Jahr alt war, von der Mutter erfahren, daß der Bär ihn gestohlen. Er geht aus der Höhle und dreht eine Eiche, beim Wipfel sie fassend, aus der Erde. „Wir müssen noch einen halben Monat warten, Mütterchen!“ Danach tritt er wieder heraus, dreht abermals eine Eiche heraus, bricht ihre Zweige ab und nimmt den Stamm über die Schulter: „Jetzt können wir gehen!“ 152. Oder der Knabe geht, nachdem die Mutter ihn zwei Jahre gesäugt, vor die Höhle, einen Birnbaum zu schütteln. Die Hälfte der Birnen fällt ab, er ißt davon die Hälfte und verlangt weiter zu saugen, daß er stärker werde. Nach einem Jahre schüttelt er den Birnbaum wieder. Es fallen alle Früchte ab, er ißt sie auf und geht nun in die Welt 135.

Wo die Bärenhöhle durch eine Räuberhöhle ersetzt ist, schimmert doch auch das besprochene Motiv gelegentlich noch durch. So die Termine in 28, wenn der Zehnjährige die Frage nach dem Vater, die dem Neunjährigen mit einer Ohrfeige beantwortet war, wiederholt und auf die erneute Ohrfeige den Räuberhauptmann mit seinem Knüttel erschlägt. Die Baumprobe aber in 177, da der Knabe hier mit vierzehn Jahren so stark ist, daß er Bäume ausreißt und die Räuber schließlich mit einer ausgerissenen Fichte tötet.

Was aus dem Bärenvater oder der Bärenmutter nach der Flucht des Sohnes wird, ist meist nicht gesagt, mehrfach wird der tierische Vater getötet.

Wir lernten oben in 57 eine Erzählung kennen, nach der den Bärenvater der Sohn vor der Höhle unwissentlich tötet. Ähnlich erschlägt er in 194 den tierischen Vater mit einem Felsstück. Auf der Verfolgung wird der Bär vom fliehenden Sohne getötet in 87 und 152; in letzterer Variante packt der Junge das Tier bei den Ohren, bricht ihm die Knochen und nimmt seine Haut über die Schulter. Auch die verfolgende Tapiotar wird vom Sohne gepackt und an einem Zaune zerschmettert 180. In 10 hat der Bär den Sohn ins Dorf bis vor die verriegelte Türe verfolgt und wird dort von den Bauern erschlagen. Ähnlich erzählt 200, doch mit eigentümlichen Zutaten. Die Frau ist dem Bären entflohen, nachdem sie ihm zwei Töchter geboren. Der Bär wohnt jetzt der Tochter bei, die ihm einen Sohn gebiert. Er selbst läuft oft in die Stadt, tötet dort einen Menschen und wird erschlagen.

Regelmäßig werden von dem Jungen die Räuber getötet, die den Bärenvater vertreten: mit einem eisernen Hammer 29, einem Knüttel 28, einer ausgerissenen Fichte 177. Auch der Vater Zauberer im Berg wird von seinem ganz jungen Sohn — im Schlafe — getötet 99. In 51 wird der Bergmann, der die Mutter in seine Höhle entführt hatte, mit dem neunköpfigen Drachen indentifiziert, den der Held nachher in der unterirdischen Welt bekämpft und tötet. 45 erklärt, der graue Mann, der das Mädchen entführte, gehörte zum Geistervolk. Er schickt selbst Gattin und Sohn fort und läßt sich in sein Haus einschließen; denn er muß sterben, weil er sich mit einem Menschenkinde verbunden hat.

Wo die Frau verheiratet war, als der Bär sie entführte, kehrt der Sohn mit ihr gewöhnlich zu ihrem ersten Manne zurück, der ja auch von mehreren Varianten zum wirklichen Vater des Jungen gemacht wird (oben S. 18). Einige Fassungen bieten noch besondere Angaben.

Nach 90 war der Held in einer Höhle geboren von der Mutter, die ihr Mann, ein Schmied, geschlagen und schwanger aus dem Hause gejagt hatte. Er bittet sie einst ins Land gehen zu dürfen, kehrt in einer Schmiede ein, um sich dort den gleich zu besprechenden Eisenstock zu bestellen und erkennt an Gesicht und Art des Schmiedes, daß dieser sein Vater ist. Als Bezahlung für den Stock bringt er am bestimmten Tage die Mutter, die der Mann annehmen muß. Auch in 12 muß der rohe Vater Schmied dem Sohne versprechen die heimgekehrte Frau nicht mehr zu mißhandeln und der Vater Schäfer von 177 wird ähnlich vom Sohne gezwungen die Frau wieder anzunehmen. Der Schulze in 9 hatte zunächst auch starke Bedenken, als ihm die Frau von der Ehe mit dem Bären erzählte, behält sie aber

schließlich doch und nimmt das Bärenkind an Sohnes Statt an. Eigenartig ist 4. Der Bauernsohn tritt beim Dorfschmied ein, der ihn, über sein tierisches Aussehen verwundert, nach seiner Herkunft fragt. Er weiß nichts anderes, als daß er einst im Walde verirrt von einer Wölfin in ihre Höhle geschleppt war. Der Schmied entsinnt sich der Sache, nennt ihm seine Eltern, die inzwischen gestorben sind, und behält ihn als Lehrling. Ganz abweichend, infolge der Einwirkung eines anderen Typus* ist 184. „The old Malbrouk“ läßt das ihm verkaufte „Patenkind“ freiwillig auf drei Tage nach Haus. Der Junge bringt zwei Brüder mit; der Malbrouk will auf Anstiften seiner Frau Hexe die drei töten, der Held aber vertauscht in der Nacht ihre Mützen mit den Kronen der drei Töchter des Malbrouk. Diese werden getötet, die Brüder entfliehen.

Der Vater in 125 freut sich des starken Sohns, der aus der Bärenhöhle kommt, wohl darum besonders, weil er von dort eine Menge Geld mitgenommen hat, wie auch der Bjarndreingur von 57 die Kostbarkeiten des Bären mit sich nimmt. Regelmäßig werden diese Schätze an Gold und Silber und Kostbarkeiten von den Helden heimgebracht, die aus der Räuberhöhle kommen 28, 29, 177; nur in 23 verschmäht der fromme Held die Räuberschätze, weil sie gestohlen sind. In 28 war dagegen der Sack mit dem Gold und Silber so schwer, daß die Bank brach, als er ihn in der Stube darauf niedersetzte und der Sack in den Keller hinabstürzte; der Sohn baut dem Vater dann von dem Geld ein neues Haus. Auch aus der Höhle des Bergmanns nimmt der Bursch reiche Schätze an Gold und Silber mit 51, während der Held von 184 die Kostbarkeiten des alten Malbrouk erst später für Frau und Schwiegervater nach Anleitung des angeführten Typus holt. Auch Papaleysi und der Schwesternbefreier Pfefferkorn bringen aus der Riesenhöhle Schätze mit in 58 und 163, wo die Einleitung sonst Umgestaltungen erfahren hat.

Gilt in all den bisher besprochenen Fassungen der Held mehr oder weniger deutlich als Bärensohn, so erscheint er in einer Reihe anderer Varianten als Sohn einer Stute, Kuh oder Eselin, nicht ohne daß auch hier die befremdende und anstößige Ableitung auf mannigfaltige Weise verhüllt und umgebogen wäre.

Mit voller Ungeniertheit erzählt das Zigeunermärchen 178, die Stute habe den Priester, als er auf ihr zur Stadt ritt, des Umgangs mit ihr beschuldigt. Der Priester schämt sich, führt die Stute in den Wald und verläßt sie dort. Sie gebiert einen Sohn und Gott selbst erscheint

* Über ihn vgl. Köhler und Bolte zu Gonzenbach 83, Zs. d. Ver. f. Volksk. 6. 171, Kl. Schr. 1. 195 f., 467 f., 546 ff. — In denselben Typus läuft unsere esthnische Variante 182 aus, worüber unten.

und tauft ihn „Stutensohn". Ebenso läßt das kalmückische Märchen 193 einen Bauern die Kuh schwängern, die sein einziger Besitz ist. Sie gebiert einen Knaben mit Menschenleib und Rindskopf. Der Vater will ihn töten, er aber fängt an zu sprechen: „Vater, töte mich nicht, ich will es dir gewiß lohnen!" und zieht dann in die Welt. Das russische Märchen vom Stutensohn 150 erzählt schon gesitteter. Ein Alter lebt mit seiner Frau in großer Armut. Einst geht er in den Wald Bast sammeln, flicht zwölf Paar Schuhe daraus und verkauft sie für zwölf Kopeken. Für diese tauscht er zwölf Brüdern eine Stute ab. Sie schüttelt sich und ihr Schwanz bedeckt sich mit Edelsteinen, ihre Mähne wird golden. Sie heißt den Alten aufsitzen und trägt ihn zu seiner Alten nach Haus, die fröhlich Gras für das Tier schneidet. Die Stute gebiert ein Füllen, das wächst nicht nach Tagen, sondern nach Stunden. Der Alte geht mit der Stute pflügen, während das Füllen nebenher läuft; er verhandelt es einem vornehmen Herrn, der vorbeifährt, für fünf Rubel. Die Alten werden von dem Gelde reich und vernachlässigen ihre Stute. Die beklagt sich, daß sie Hunger leide, erhält Hafer, frißt und fliegt in die Luft. In der Steppe gebiert sie Iwan den Stutensohn, der, in Stunden aufgewachsen, dort eine Pumpe gräbt und mit Gras umzäunt. „Da hast du, Mutter, Heu und Wasser! Ich will fort."

Von der Stute geboren ist der Held auch in der lettischen Variante 169, doch mischt hier ein anderes Motiv sich ein, das uns sogleich häufiger begegnen wird. Die Witwe eines reichen Bauern ist untröstlich über ihre Kinderlosigkeit. Sie fährt in die Stadt, wo ein Taglöhner ein Kind weggeben will; es ist aber schon abgeholt. Auf der Heimfahrt sieht die Frau einen Fisch auf dem Sande neben einem Bach. Der Kutscher will ihn fangen, aber der Fisch spricht: „Nein, die Frau soll mich fangen." Er sagt ihr, sie möge ihn essen, aber niemandem sonst einen Bissen geben. Die Magd bereitet den Fisch zu, kostet davon und wirft die Abfälle weg, die eine Stute frißt. Frau, Magd und Stute gebären am selben Tag jede einen Sohn, der Stutensohn ist der stärkste und motiviert seine geistige Überlegenheit gegen die Brüder einmal mit der Bemerkung, daß die gekocht und gebraten Verspeisten natürlich nicht so klug sein könnten, wie der in rohem Zustand Gegessene.

Häufiger wird der Held von dem Tiere nicht geboren, sondern nur genährt und aufgezogen.

Die allmählige Umbildung stellt 41 hübsch vor Augen. Ein Mann gewinnt von der zweiten Frau zu drei Töchtern erster Ehe einen Sohn. Die Frau liebt das Kind so, daß sie es sieben Jahre säugt; ärgerlich darüber, wünscht der Mann, sie wäre eine Kuh und schon ist sies. Der Sohn führt sie auf die Weide und wird, obwohl er zur Nahrung täglich nur einen Kuchen aus Asche erhält, groß und stark. Der Vater läßt ihn durch seine Schwestern belauschen, die dritte beobachtet endlich, daß er

den ganzen Tag an der Kuh saugt. Die soll nun geschlachtet werden; sie trägt aber den Sohn auf den Hörnern in den Wald und säugt ihn dort nochmals sieben Jahre. Ähnlich speist in 161 ein scheckiges Kühlein den Sohn armer Eltern, der vom Hunger in die Welt gejagt, Hirtendienste genommen hat, durch ein Tischlein deck dich, um ihn dann in die Wolken zu tragen. Sie kommen zu einem hohlen Baum, der oben und unten mit Heu verstopft werden muß, denn in ihm haust ein Drache, der dem Kühlein feind ist; dann wird er angezündet, so werden sie des Ungetüms ledig. Der Knabe lebt mit dem Kühlein lange auf einem hohen Berge; erst nachdem er die Baumprobe bestanden, darf er in die Welt. Diese beiden Einleitungen lehnen sich deutlich an einen fremden Typus, das Märchen vom „Einäuglein, Zweiäuglein und Dreiäuglein" Grimm KHM 130, oder „Erdkühlein", über dessen weitere Verbreitung Cosquin, Contes pop. de Lorraine 1.250 ff., Köhler Kl. Schr. 1. 100 ff., 259, 270 ff., Bolte Montanus S. 591 zu vergleichen wären.

In mehreren Varianten ist das Kind nicht mehr vom Tiere geboren, sondern wird von ihm nur gesäugt. Nach 157 war die Mutter nach der Geburt von Zwillingskindern gestorben. Der Knabe wird von einer Stute gesäugt; daß er aber ursprünglich von ihr geboren war, zeigt noch sein Name Kobilić, d. h. Stutensohn. Nach 89 hat Gott einem alten Ehepaar nach langem Harren endlich ein Kind geschenkt. Die Frau hat nicht genug Milch, es zu nähren und läßt es von einer Eselin säugen. Es heißt Mammaburra, d. h. der an der Brust der Eselin gelegen. 91 erzählt, Müllersleuten, die lange keine Kinder hatten, sei auf dem Wasser einst ein Knäblein im Korbe zugeschwommen, der den Mühlrechen verstopfte;* da sie keine Amme hatten, ließen sie es von einer Eselin säugen und nannten es Fillomusso, d. h. Sohn der Eselin.

Wir sahen oben in der lettischen Variante 169 den Stutensohn nach dem unendlich beliebten Rezepte der Conceptio oralis geboren, das besonders aus dem Zweibrüdermärchen bekannt ist. Ähnliches erzählt 187, die Geschichte des Çringabhuja bei Somadeva. Der König Vîrabhuja hat von seiner Gattin Chunavarâ lange keinen Sohn. Ein Arzt bereitet für sie ein Gericht aus Rehfleisch mit einem Zauberpulver, die übrigen Frauen des Königs haben aber bereits alles aufgegessen, als Gunavarâ nach Hause kommt. Nur die Hörner des Rehbocks sind noch in der Küche, daraus wird mit Hilfe des Arztes noch ein Gericht für sie bereitet. Alle Frauen gebären Knaben, zuletzt Gunavarâ den schönsten und stärksten.

Sahen wir den Helden bisher stets dem Tierreiche entstammen, so leiten ihn eine Reihe von Varianten aus dem Pflanzenreiche ab. Es fehlt dabei nicht an Übergängen.

* Vgl. die Einleitung von Grimm, KHM 29.

Den Übergang mag 165 darstellen. Ein reiches Elternpaar hat lange umsonst Gott um Nachkommenschaft gebeten. Der mildtätige Mann entbehrt einst des gewohnten Gastes. Er geht auf die Landstraße einen suchen, trifft einen Alten mit weißem Bart, beherbergt ihn und klagt ihm sein Leid. Der Alte gibt ihm früh beim Abschied zwei Äpfel. Den einen soll er in zwei Hälften schneiden und mit seiner Frau essen; die Frau werde nach neun Monaten ein Kind gebären, das ein Mal auf der Stirne tragen wird wie ein Stern und ein Held werden wird über alle Helden. Den andern Apfel soll er in zwölf Stücke schneiden und an die zwölf unfruchtbaren Stuten verfüttern, die er in seiner Herde hat. Von den zwölf Füllen, die sie davon gebären werden, darf er nur dasjenige leben lassen, das ein Mal auf der Stirne trägt und ein kleines Horn, damit es allein an den zwölf Stuten sauge; das werde ein Roß werden für den Knaben und stärker als alle Rosse auf Erden. Als der Mann dem Alten antworten will, ist er verschwunden; es geschieht alles wie er gesagt.

Wirkte hier also das Tierreich in der Stute wenigstens noch mit, so tritt sonst das Pflanzenreich allein in Aktion. Einer kinderlosen Königin gibt ein Derwisch drei Äpfel zu essen, nach deren Genuß sie nacheinander drei Knaben gebären werde. Bei der Geburt eines jeden soll sie einen Zitronenbaum pflanzen, der sich als Lebensbaum des Kindes erweist 174. Öfter ist eine Erbse der Same. Eine alte kinderlose Frau ging an den Fluß Wäsche spülen, fand eine Erbse, aß sie und gebar einen Sohn, der Erbsenroller genannt wird 151. In 183 ißt eine Mutter eine Erbse, die aus ihren Tränen entstanden ist, und gebiert davon einen Sohn, der Erbsenheld genannt wird. In dem indischen Märchen 189 läßt ein Fakir die kinderlose Königin ein Gericht aus Gerstenkörnern essen, von denen sie nach neun Monaten den Sohn gebiert. Ursprünglich gehört hierher wohl auch die Fassung, die in einem deutschen Märchen aus dem Temescher Banat 40 und einer serbischen Variante 163 begegnet. Die Frau eines begüterten Mannes, sagt jenes, hat dem Himmel lange um ein Kind angelegen, wär es auch so klein wie ein Pfefferkorn. Als sie eines Tages wieder im Gebete liegt, hört sie plötzlich im Bett etwas schreien: es ist ein Kind so groß wie ein Pfefferkorn und heißt der Pfefferhans. Sehr ähnlich sagt die serbische Variante, das Elternpaar habe, nachdem es die älteren Kinder verloren, zu Gott um ein Kind gefleht, wäre es auch nicht größer als ein Pfefferkorn. Sie erhalten wirklich ein Kind von dieser Größe, das „Sir Peppercorn“ genannt wird. In der heanzischen Variante 39 ist die Verknüpfung von Pflanze und Kind, Pflanzen und Konzipieren eine noch deutlichere. Eine Bäuerin, der Riesen die einzige Tochter gestohlen haben, ist traurig, daß sie kein Kind hat. Zu ihr kommt eine Bettlerin und gibt ihr ein Pfefferkorn, das soll sie vor Sonnenaufgang in ihren Garten pflanzen und dazu sprechen:

Hia' stupf' ich einen Pfeffa'kea'n
Unt sou wüll ich auch ain Kind gepea'n!

Das Korn geht auf und die Frau bekommt nach dreiviertel Jahren einen Sohn, der Pfëiffa'kea'n genannt wird.*

Zwei Varianten besitzen ähnliches im Eingang ihrer Erzählung, ohne es auf den Helden selbst anzuwenden. Einem Manne dringt ein Bambussplitter in die Hand; er wächst sich zu einem Kinde aus, das nach einiger Zeit mutterlos geboren wird. Es ist das Mädchen, das nachher von Hans aus der unterirdischen Welt geholt wird. Die russische Variante 142 läßt einen kinderlosen Alten die Frau nach einer Rübe schicken, die sie essen wollen. Die Alte bringt zwei Rüben mit, eine essen sie, die andere legen sie zum Wärmen in den Ofen. Auf einmal schreit etwas aus dem Ofen: „Alte, mach auf, hier ist's heiß!" Wie sie nachsehen liegt im Ofen ein lebendes Mädchen, das sie mit Freuden als Geschenk Gottes aufnehmen und Rjepka, d. h. Rübchen nennen. Sie wird, vom Bären entführt, nachher Mutter des Iwaschko Medwjedko. Sehr ähnlich aber erzählt 144 vom Helden selbst: eine kinderlose Alte legte einen beim Holzsammeln gefundenen Fichtenblock zum Trocknen in den Ofen. Die Hütte wird voll Rauch, plötzlich hört sie den Klotz schreien: „Mütterchen, es ist so rauchig!" Nachdem sie gebetet, sieht sie nach: da ist aus dem Klotz ein Knabe geworden, den sie als Gottesgeschenk begrüßt.

Völlig ins Gebiet der anorganischen Natur führt endlich eine Pommersche Variante.

Ein Schmied schmiedet einen eisernen Menschen, den Isenkîerl und stellt ihn ins Schapp. Als er am andern Morgen sein Essen aus dem Schapp hervorlangen will, spricht ihn der Kerl an: „Vater, was willst du hier?" Er nimmt ihn dann als Helfer beim Schmieden an 6.

Bemerkenswert ist, daß der auf so seltsame Weise geborene Knabe meist bei bejahrten Eltern einkehrt, öfter von der Gottheit ihnen zugesandt.

Fast alle in den letzten Erörterungen angeführten Varianten (40, 89, 142, 144, 151, 163, 165, 174, 187, 189, auch 167, die von keinem Geburtswunder mehr weiß) betonen, daß den Eltern dies Wunderkind nach langer kinderloser Ehe erweckt wurde. Öfter wird gesagt, daß die Frau schon alt war, als sie den Sohn gebar; 85 Jahre alt, sagt die Kirgisische Variante 195. Einige (40, 89, 142, 163) schreiben das Wunder dem unmittelbaren Eingreifen Gottes zu, der die innigen Gebete der Eheleute erhörte. Und so

* Von kleiner Leibesgestalt des Helden, der bald außerordentliche Stärke bezeigte, ist hier keine Rede. Der Erzähler selbst stellte nach einer Anmerkung des Herausgebers zwischen dem Pfeffer und dem Helden eine innere Beziehung ganz anderer Art her als die obigen Varianten 40 und 163, indem er bemerkte, der Pfeffer sei stark, kein Wunder also, daß auch der Held stark wurde.

bemüht 77 die Naturreiche gar nicht mehr um einen Samen. Ein Ehepaar war neun Jahre ohne Kinder. Täglich liegt die Frau Gott an, bis sich der Himmel erbarmt. Eines Nachts erscheint ein Geistlicher und kündigt ihr an, daß sie am nächsten Morgen um acht Uhr einen Sohn gebären werde. Erfolgt in dieser Variante die Geburt nach einer Schwangerschaft von einer Nacht, so hat bei dem Helden von 74 das Umgekehrte statt: drei Jahre wohnte er im Mutterleib, ehe er geboren ward.

Einige Varianten wissen endlich gar nichts mehr von irgend welchen ungewöhnlichen Vorgängen bei der Geburt des Helden und nennen höchstens die Mutter noch mit wunderlichen Namen: „eine große Frau, die große Beth“ 30 oder eine (wie Erulus Verg. Aen. VIII 563 f.) „mit drei Seelen begabte Frau“ 156.

b) Erstes Wachstum.

Sämtliche Varianten wissen von unerhörtem Wachstum und endlicher Riesenstärke des Wunderkindes zu berichten.

Es wächst überaus schnell 89, 194, schneller als andere Kinder 9, in wenigen Stunden 136 oder, wie die russischen Varianten das auszudrücken lieben, „nicht nach Jahren (oder Tagen), sondern nach Stunden“ 142, 143, 144, 150, 151, 153, oder gar nach Stunden und Minuten 152, wächst wie aufgehender Teig 144, als ob es jemand in die Höhe zöge 142. Der Knabe ist mit neun Monaten so stark wie sein Vater der Bär 10, mit fünf Jahren groß wie ein Riese 97, mit sechs Jahren einen Meter achtzig Zentimeter groß 77, mit sieben Jahren wie ein ausgewachsener Mann 9, 184, so stark wie der stärkste Mann nicht ist 22, so stark, daß er der starke Hans genannt wird 30, daß er nicht Bären noch Wölfe fürchtet 169, daß er den schweren Stein von der Höhle wegwälzt 10, 84; in 89 verlangt er mit sieben Jahren schon vom Vater ein Schwert. Der Zehnjährige hat die Räuber mit einem schweren Knüttel erschlagen, den er sich geschnitzt, der Zwölfjährige ist einen Kopf größer als sein Vater 28, der Vierzehnjährige reißt Bäume aus 177, verfertigt den Degen oder den fünfhundertpfündigen Eisenstab 23, 74. Der Knabe, sagt 91, war so stark wie ein Stier, kam zum Schmied in die Lehre und ward in drei Jahren so stark wie sechs Männer. Der Held von 165 schweift mit fünfzehn, sechzehn Jahren schon über Berg und Tal auf die Jagd, fängt Rehe und Hirsche und was ihm in den Weg kommt und bringt es lebendig nach Haus, so daß alle ihn preisen, wie auch der Knabe aus der Höhle in 90 auf die höchsten Bäume klettert und Kaninchen, Hasen, Füchse, Wölfe mit der Hand fängt. Andere Fassungen (1, 10, 32, 51, 52, 60, 72, 75, 87, 92, 136, 160, 187, 189, 200) wissen nur zu sagen, daß der Knabe überaus stark und mutig gewesen.

Einzelne Varianten sprechen bestimmter von wundersam früher Betätigung mit Leib und Geist.

Acht Tage alt ißt der groß und stark geborene Königssohn zum Schrecken seines Vaters schon einen ganzen Ochsen 202; der Held von 89 gar in der ersten Nacht nach der Geburt schon zwei Brote und mehrmals fängt der Neugeborne sogleich an zu sprechen, wie der Kuhsohn in 193 (oben S. 25), der aus dem Holzblock vom Ofen Ausgebrütete 144 und der aus Eisen Geschmiedete 6 (oben S. 28). Auch der Held von 5 beginnt nach der Geburt, ins kalte Bad gesteckt, sogleich zu sprechen. „Ist denn mein Vater nicht zu Hause?" fragt er die erschreckte Mutter. „Wenn ihm ein Sohn geboren wird, so könnte er doch wohl zur Stelle sein!" Und da der Vater vom Felde nach Haus kommt, streckt ihm der Neugeborne aus der Wiege die Hand entgegen, drückt ihm die seine so kräftig, daß ihm die Finger krachen, fragt ihn, ob er sein Vater sei und heißt ihn, da er bejaht, sogleich alles zur Taufe Nötige anordnen. Der Pastor wird herbeigerufen und von dem Kleinen mit so wohlgesetzten Worten begrüßt, daß er erschreckt stottert: „Das ist ja son-der-bar!" „Recht, recht, Herr Pastor," rief der Säugling vergnügt, „der Name gefällt mir, ‚Sonderbar' will ich heißen!" Und so wird er denn auch getauft.

Wir haben oben S. 27 zwei Varianten kennen gelernt, die im Gegensatz zu dem bisher Betrachteten erzählen, der Knabe sei, wie die Mutter bescheiden gewünscht, so groß wie ein Pfefferkorn geboren worden. Er heißt auch danach Herr Pfefferkorn oder Pfefferhans, ohne daß die Erzählung auf diese Kleinheit weiter Rücksicht nähme; augenscheinlich liegt hier sekundäre Anlehnung an andere Typen (vgl. z. B. Köhler, Kl. Schr. 1, 429 f.) vor. Sorgfältiger wird in 191 Ähnliches erzählt. Infolge einer Verfluchung seiner Mutter durch die Sonne wird Ta-ywa so klein wie eine Brustbeere geboren. Er ißt aber riesig und wird sehr stark. Nachdem er sich einen Bogen gemacht, geht er an den Brunnen, wo die Kinder der Sonne zu Wasser gehen, bedroht sie und heißt sie ihren Vater (Sonne m.) bewegen, daß er ihn größer mache. Vergebens sucht die Sonne den kleinen Helden durch wilde Tiere, Wassersfluten, Strahlen zu verderben, sie muß schließlich seinen Wunsch erfüllen und macht ihn sehr groß. Dazu stellt sich noch das Männchen Sonderbar in 5. Es ißt und trinkt für zehn und wird riesig stark, bleibt aber dauernd so klein, daß der kleinste seiner Altersgenossen es immer noch um zwei Köpfe überragte. Als „Männchen" vollbringt es alle seine Wundertaten und läßt erst am Schlusse von dem Riesenvogel, der es aus der Unterwelt getragen und seine Wade, mit der es ihn gefüttert, wieder von sich gegeben und tadellos angeheilt hat, sich ganz verschlucken und wieder ausspeien: dadurch erst wird es zum großen, schönen Manne.

Als Grund eines so frühen und gewaltigen Wachstums des Knaben wird sehr oft angegeben, daß die Mutterbrust ihm ungewöhnlich lange und ausschließlich Nahrung geboten. Öfter findet dies Säugen durch eine Reihe mehrjähriger

Perioden statt, die durch sich steigernde Kraftproben getrennt erscheinen.

Nur vereinzelt finden sich Wachstum und Stärke des Kindes ausdrücklich mit der Abstammung des Knaben von einem Bären oder Troll begründet 52, 200.* Nach 160 aber kamen sie daher, daß die Bärin ihn säugte, und so leiten zahlreiche Varianten die Stärke des Kindes aus einem langen und ausschließlichen Nähren an der Mutterbrust ab. Sieben Jahre lang hat der Stutensohn in 169 nur von Nußkernen** und Stutenmilch*** gelebt. Dreieinhalb Jahre lag der Knabe an der Mutterbrust in 72, zwölf Jahre in 132 und 167, bis zum achtzehnten Jahre in 127 und auch der Held von 144 muß lange gesaugt haben, da er Соска Богатырь, „Zulp-Held", genannt wird. Wenn die arme alte Mutter in 71 ihren Sohn sieben Jahre ernährt (nourrit), ohne ihn arbeiten zu lassen und, als er sich jetzt noch nicht stark genug fühlt, nochmal sieben Jahre, so war auch hier ursprünglich gewiß ein Säugen gemeint. Die Aufteilung der Zeit in zweimal sieben Jahre aber erklären andere Varianten. Der Knabe muß, nachdem er eine gewisse Zeit gestillt worden, einer Kraftprobe sich unterziehen und als er sie nicht besteht, wird noch einmal die Brust ebenso lange gereicht: dann besteht er leicht die gewaltige Aufgabe. So trinkt der Held zweimal ein Jahr in 178, zweimal sieben in 41, 158, dreimal sieben (mit zwei mißlungenen Proben) in 156, zweimal zehn in 43, 46, erst zwei Jahre, dann noch eins in 135. So ist also auch für 71 als ursprünglich vorauszusetzen, daß dem Knaben nach den ersten sieben Jahren die Probe mißlungen war.†

Dies Motiv der Kraftprobe selbst aber haben wir teilweise schon oben S. 21 kennen gelernt; es findet sich auch in Fassungen, die das lange Säugen nicht kennen. Wo die Probe in der Bärenhöhle stattfindet, handelt es sich sinngemäß zumeist um Wegwälzen des die Höhle verschließenden Steins; aber auch dort ist uns bereits die Baumprobe begegnet. Gewöhnlich gilt es einen Baum zu entwurzeln, der gern als Eiche bestimmt wird, so in 43, 46, 160, 178, auch 177 gehört wohl ursprünglich hierher. Das Ausreißen gelingt dann nicht beim erstenmal, oder aber das

* Die dänische Variante 51 weist auf dieselbe Auffassung zurück, wenn sie sagt, der Sohn des Bergmanns (oben S. 20) sei seiner Stärke wegen Hans Bärensohn genannt worden.

** Zu dieser vegetarischen Lebensart vgl. auch 90 (das Kind wird, mit Kräutern ernährt, ungeheuer stark) und oben S. 19.

*** Auch das mit dem Helden geborene Füllen in 165 ward dadurch so stark, daß es an zwölf Stuten saugte, oben S. 27.

† Auch 132 — der Knabe wird zwölf Jahre gesäugt, arbeitet dann beim Vater in der Schmiede und zieht mit vierundzwanzig Jahren in die Welt — scheint auf zweimal zwölfjähriges Saugen mit zwischenliegender Probe zurückzuweisen.

Kind reißt den Baum wohl aus, vermag aber erst später ihn, wie verlangt, auf die Spitze zu stellen 41, mit dem Wipfel einzupflanzen 156, 158. Hierher gehört wohl auch die Erzählung in 152: der Einjährige dreht, aus der Höhle tretend, eine Eiche beim Wipfel heraus, erklärt darauf aber der Mutter, sie müßten noch ein halbes Monat warten. Dann reißt er wieder eine Eiche aus, bricht die Äste ab, nimmt den Baum über die Schulter und bewerkstelligt nunmehr die Flucht. In 30 schickt die Mutter den Sohn, da er in die Welt will, in den Wald Holz holen. Die Last, die er nach Haus bringt, dünkt ihr aber zu klein. Erst als er nach sieben Jahren ganze Bäume heimbringt, die er mit der Wurzel ausgerissen, schickt sie ihn in Dienst. Etwas abweichend erzählt 135 vom Schütteln eines großen Birnbaums (oben S. 22); in 157 muß der Sohn dem Vater einen Stock, der ein Jahr lang getrocknet wurde, mit der Hand zerreiben.

Mehrere Varianten kennen (öfter neben dem Säugen) noch einen anderen Grund für die Riesenstärke des Jünglings: er hat seine ganze Kindheit hindurch geruht, im Bett, auf dem Ofen gelegen, nicht gearbeitet.

Der Vater, der seine Frau den Sohn zweimal zehn Jahre säugen hieß, ließ ihn die ganze Zeit nicht arbeiten 46, ebenso durfte der Sohn der alten Frau in 71 trotz ihrer Armut zweimal sieben Jahre ohne Arbeit ruhen. Der starke Bengel in 75 hat mit achtzehn Jahren noch nichts gearbeitet und der Sohn der Alten in 121 sträubte sich gegen alle Arbeit; auch der Knabe in 129, der bis zu seinem siebenten Jahre „immer nur gegessen", ist wohl eigentlich so ein Arbeitsscheuer. Nach 76 lag Hans bis zu seinem sechzehnten Jahre im Bett und die Mutter erhielt ihn mit Betteln. Der Stutensohn von 169 liegt am liebsten auf dem Ofen; er hat noch nie geschwitzt und sehnt sich eine Arbeit zu verrichten, bei der er schwitzen müßte.

Wir hörten eben eine Variante sagen, der Knabe habe sieben Jahre nichts getan als immer nur gegessen. Von einer frühen und ungeheuren Eßlust des Helden wissen auch andere Fassungen mancherlei zu erzählen.

Es wurde uns oben S. 22 gesagt, daß Hans mit zwei Jahren ein Viertel, mit drei sämtliche Birnen eines großen Baums auf einmal aufaß 135, S. 30, daß die Helden von 202 und 89 nach acht Tagen einen ganzen Ochsen, in der ersten Nacht zwei frische Brote aufzehrten; die Mutter dieses Fressers läßt das Kind, da sie selbst nicht genug Milch für ihn hat, von der Eselin säugen. Auch sonst ißt der Knabe ungeheuer viel 30, 52, ißt und trinkt für zehn 5, einen Laib Brot und alles Bier, das für die Familie bestimmt war 26, einen Laib Brot, ein Gewicht Salz und einen Eimer Wasser auf einmal 152, leert einen ganzen Backtrog am Tage, ohne satt zu werden 143; in sieben Kesseln muß man immer für ihn kochen 41.

Zu einem Bäcker in Dienst gegeben, ißt er ihm sämtliches Brot auf 121. In der tartarischen Fassung 195 setzt sich der auf Goldenerart in einen Grindkopf verwandelte Held, nachdem er seinen hungrigen Magen durch Verspeisen von zwei Kamelen erst ein wenig beschwichtigt, an die Tafel des Fürsten. „Schlechte Speise aß er nicht, von guter Speise wurde er nicht satt, mit der Speise, die man ihm gab, war er nicht zufrieden. Das Gegebene aß er aus den Händen, wenn man ihm nichts gab, so nahm er es mit Gewalt fort, alles Fleisch des Mahles riß er an sich und verzehrte es." Die Gäste zürnen darüber, der Fürst läßt noch drei Stuten schlachten, aber der Grindkopf verunreinigt abermals ihr Fleisch, so daß man es ihm geben muß, der alles aufißt. Diese Eßleistung, dem Goldenertypus unbekannt, stammt aus unserem Märchen.

Mehrfach wird beim Auszuge des Helden in die Welt seinem Appetite gebührend Rechnung getragen.

Als Hans vom Bauern fortgeht, die drei schönsten Weiber der Welt zu suchen, steckt er sich zwei geräucherte Schweine als Zehrung in den Ranzen 26. Herr Sonderbar läßt sich zum Auszug einen Frühstückskorb machen, der hundert Scheffel faßt und füllt ihn mit Brot, Speck und Wurst 5. Fillomusso nimmt vom Schmied ein großes Tuch mit sechs Steer Mehl gefüllt mit. Er tritt unterwegs in ein Haus und bittet, Polenta für sich kochen zu dürfen; alle Gefäße aber erweisen sich zu klein, erst der größte Waschkessel genügt ihm 91. Sonst heißt es, der Held habe einen ordentlichen Sack voll Lebensmittel mitgenommen 51, einen halben Stier 7, die Schulzin habe ihm viel Essen mitgegeben 9; 132 übersetzt das Motiv ins Tschechische und läßt die Mutter ihn mit Buchteln ausrüsten. Daß der Jüngling in die Welt mußte, weil er seinen Eltern zu viel aß, sagen mehrere Varianten: 5, 26, 30, 41, 51, 89, 92, 129, 143, 202.

Schon bei dieser Gelegenheit sind es hie und da nicht die Eltern, sondern die Dienstherrn, die sich von dem Fresser bedroht sehen oder ihn entsprechend ausrüsten.

Wie wir ihn oben dem Bäcker alles Brot wegessen sahen, so zehrt er auch sonst im Dienste alles auf, was der Pfarrer für zwölf Knechte hatte anrichten lassen 41, doch öfter nicht ohne Kompensation: denn ißt er für drei, vierzehn, hundert Personen, so arbeitet er doch auch für sieben, zwölf und hundert 10, 12, 194.

Diese Dienstgeschichten aber stammen samt den Wunderleistungen im Essen aus einem anderen Typus, der das Bärensohnmärchen aus naheliegenden Gründen vielfach beeinflußt hat, wie er auch seinerseits von ihm beeinflußt wurde: dem Typus vom starken Hans. Das erweist klar eine Betrachtung des Einzelnen.

c) Jugendliche Krafttaten.

Eine beträchtliche Zahl von Varianten unseres Märchens lassen ihren Helden, bevor sie ihn seiner spezifischen Tat, der Aufsuchung und Befreiung der drei Königstöchter in einer jenseitigen Welt, entgegenführen, zu Hause, in der Schule oder in ländlichem Dienste eine Reihe von Krafttaten bestehen, die, im Einzelnen sehr verschieden bestimmt, doch zu gewissen Gruppen zusammentreten.

Da ist zunächst von allerlei Unfug die Rede, den der unbändige, allzustarke Knabe im Hause, in der Werkstatt, beim Spiele, in der Schule anrichtet.

Der Knabe stiftet zu Hause so viel Unfug, daß der Vater ihn zu sich in die Schmiede nimmt 22, ist bösartig 80 und heißt darum Lu malacunnuta, d. i. ein „Mensch von schlechtem Benehmen" 121. Da zu Haus niemand mit ihm arbeiten will, muß der Vater ihn fortschicken 43.

Er schlägt die Kinder auf der Gasse tot 153, beim Ballspiel wirft er dreimal nacheinander einem Mädchen Bein, Arm, Hüfte entzwei 180. Gibt er einem die Hand, so ist sie abgerissen, packt er ihn beim Fuß, so ist er weg, beim Kopf, so ist er ab 142, 144.

Eine Reihe von Varianten schicken ihn in die Schule. Er ist aber ein schlechter Schüler, der alles zerbricht und beschmutzt 100. Und er wird von den Mitschülern gereizt und verspottet 78, 87, 99, verhöhnt wegen seiner Unwissenheit 86, weil er mit Bärenmilch gesäugt ist 12, wird an seinen Zotteln gezogen 9, 83. Da prügelt er den Lehrer 83 und wirft Lehrer und Geistlichen die Treppe hinunter x, den Lehrer zum Fenster hinaus 79, wirft die Mitschüler in eine Ecke, den Schulmeister obendrauf 9. Oder er tötet sogar die Kameraden 78, 87, in 12, indem er einen mit dem anderen totschlägt, und den Lehrer dazu 86, 99, 160.

Da ist's denn aus mit der Schule. Er wird gefesselt, zersprengt aber die Bande 78, wird ins Gefängnis geworfen, hebt aber die Tür aus 93; von acht Gensdarmen, die ihn fangen sollen, tötet er sieben 99, überwältigt hundert gegen ihn geschickte Soldaten 160.

Gewöhnlich verläßt er nach solchen Knabenstreichen die Heimat, um anderswo, meist in ländlichen Verhältnissen, Dienste zu nehmen.

Er tritt bei einem Bauern 26, 30, 40, 45, 129, Müller 72, Schmied 7, Pfarrer 43, 46, 170, Herrn 76, König 52, 194 in Dienst. Einige Varianten lassen ihn die Dienste zu Hause dem Vater oder den Nachbarn leisten 9, 71, 125, 153, 180, 202 oder einem zufällig Begegneten 75. Jener Vater ist aber Schulze 9, Priester 153, König 202.

Seltsam ist der Lohn, den dieser Knecht sich bedingt. Er verlangt nichts weiter, als dem Herrn einen Schlag geben zu dürfen.

Alljährlich eine Ohrfeige 30, am Ende des Dienstjahres einen Schlag mit der flachen Hand 4, drei Schläge auf den Rücken 43, 46, drei Kopfstücke x geben oder den Bauern dreimal über die Scheune werfen zu dürfen 45. In 4 und 129 bedingt er sich daneben noch ausdrücklich Nahrung und Kleidung, in 26 nur das Essen, gibt aber der Bäuerin zum Schluß die Ohrfeige. In 45 verlangt er noch eine Eisenstange, in 46 soviel Korn, als er in zwei Händen zu halten vermöchte.

Der bedungene Lohn kommt meist nicht zur Auszahlung. Nur in 4 erhält der Bauer seinen Schlag, daß er wie eine Lerche in die Luft steigt und ganz gelähmt herunter kommt und in 26 erhält die Bäuerin eine Ohrfeige, daß ihr Kopf unter die Bank fliegt. Sonst verzichtet der Knecht auf den Schlag gegen viel Geld 30, einen Wagen voll Pfennige 46, gegen eine Flinte und Tasche x.

Seltsam wie der Lohn sind aber auch die Dienste, die Hans leistet. Sie beginnen gerne damit, daß er in den Wald geschickt wird, Holz zu holen. Er fällt rasch die Bäume und bringt eine ungeheure Ladung auf wunderbare Weise nach Hause.

Seltener soll er das Holz nur zum Kochen zutragen und bringt jedesmal eine Klafter oder eine ganze Wagenladung auf einmal im Arm getragen und zugleich das Wasser in Braukesseln 43, 46. Meist wird er danach in den Wald geschickt, wo er Bäume fällen soll, er haut aber mit einigen Beilhieben den ganzen Wald um 202, zerknickt die Gefällten, da ihm die Axt sofort in Trümmer geht, mit der Hand 170, über dem Knie, windet sie mit einer Fichte zusammen und schleppt sie über der Schulter nach Haus 71 oder reißt am liebsten die Bäume gleich mit der Wurzel aus 43, 46, 125, 180, 194.* Nun schleppt er hundert ausgerissene Stämme auf einmal nach Haus und reißt dabei ein Haus um 194 oder er wirft die Stämme auf den Wagen, der nun so schwer wird, daß die Pferde oder Ochsen ihn nicht ziehen können. Da spannt er sie aus oder schlägt sie wütend (oder versehentlich: er wollte sie ein wenig mit der Peitsche antreiben 125) gleich tot, wirft sie noch oben auf den Wagen und zieht den selbst nach Haus 26, 30, 43, 46, 125, 170.

Das Wagenabenteuer erscheint auch in einer Variation. Hans hebt einem Fuhrmann seinen mit sechshundert Pfund beladenen Wagen allein

* Verblaßt in 26: Hans lacht den Bauern aus, den er beim Holzfällen getroffen, daß er mit seinen Knechten so viel Mühe mit dem Aufladen hat und wirft die Stämme mit der Hand auf den Wagen. In 71 hebt er den Nachbarn, die sich mühten, ein riesiges Faß allein auf den Wagen.

aus dem Morast 71, schleudert ein Gespann, das ihm bei der Fahrt zur Mühle im Wege gestanden, fünf Meilen weit weg 76.

Den Dienstherrn macht eine solche Krafttat seines Knechtes bedenklich, besonders wenn er an die Schläge denkt, die er am Jahresende aushalten soll. Er versucht daher, sich des Burschen zu entledigen; es ist nur nicht leicht dem Starken beizukommen.

Am ehesten dürfte man seinen Untergang erhoffen, wenn man ihn in eine Lage bringt, die ihn gegen seine Verfolger in Nachteil setzt. Man heißt ihn also in einen Brunnen steigen und sucht ihn darin zu verderben.

Hans soll einen Brunnen graben 26 (er gräbt dabei mit den Fingern statt mit Hacke und Schaufel), ausmauern 4, reinigen 9, einen Ring holen, der in den Brunnen gefallen 30. So wie Hans darin ist, wirft man von oben Steine auf ihn hinab; er aber ruft nur: „Werft mir nicht den Staub (oder Sand) in die Augen!“ 4, 9, „Jagt die Hühner oben weg!“ 26, 30. In 4 werfen sie Steine hinein, bis er verschüttet ist und setzen sich dann zum fröhlichen Mahl, plötzlich aber erscheint der Held und schlägt mit einem Scheit auf sie ein. Oder aber Herr und Mitknechte werfen noch die Glocke aus der Kapelle auf ihn hinunter und den Mühlstein; er aber kommt herauf und freut sich des schönen Huts 9, 30, der Halskrause 26, des Fingerrings 30.

Andere versuchen ihm mit Schießen beizukommen.

Hans hat einen Jäger getroffen, stößt mit seinem Stab gegen dessen Hund und tötet ihn. Der Jäger schießt auf ihn, aber die Kugel prallt an seinem Barte ab 75. Der König heißt ihn eine magere Stute auf dem Berge fett weiden, umzingelt ihn dort mit einem Heere und läßt ihn beschießen. Aber die Pfeile jucken ihn nur wie Flöhe; er reißt die Stute in vier Teile, erschlägt, ein anderer Simson, mit den Vierteln das Heer und verjagt den König 194.

Ist mit Menschen nichts gegen den Starken auszurichten, so werden doch vielleicht Tiere oder dämonische Wesen ihm beikommen. Man hetzt also den Stier gegen ihn, schickt ihn in den Wald, wo Bären, Drachen, Dämonen hausen, die ihn verderben werden, in eine Mühle, die vom Teufel heimgesucht ist und endlich gar in die Hölle.

Der Schmiedegeselle in 7 hat den Inspektor, der ihm grob gekommen, mit dem Hammer bearbeitet und muß auf Verlangen des Edelmanns entlassen werden. Als er über den Hof geht, hetzt der Inspektor den Stier auf ihn, der Bursch aber packt das Tier beim Schwanze und schleppt es auf dem Rücken in die Schmiede. Dort tötet er es, gibt die eine

Hälfte dem erschrockenen Meister, die andere nimmt er in seinem Eisenkorb als Zehrung mit in die Welt.

Hier sind, wie wir nachher sehen werden, eigentlich zwei Motive verquickt. Der erschrockene Schmiedemeister ist ursprünglich der Dienstherr, der den Burschen arglistig in den Wald hat geschickt, wo schlimme Tiere hausen, die ihn umbringen sollen. Der Priester schickt seinen Sohn, „die schwarzbraune Kuh" im Walde zu holen, wo, wie er weiß, ein Bär haust, der ihn fressen wird. Hans aber fängt den Bären lebendig und schleppt ihn nach Haus in den Stall, wo er dem Alten alles Vieh erwürgt 153. Der König schickt den Helden zu einem feuerspeienden Drachen jenseits des Waldes, daß er ihm einen Ochsen abfordere. Hans schleift den Drachen bei den Ohren vor den König, wird mit ihm zurückgeschickt, läßt ihn los: der Drache verzehrt forteilend eine Stutenherde des Königs 194. Der königliche Vater schickt den lästigen Sohn in den Wald, wo sechs Löwen hausen, er spannt sie statt der Ochsen vor den Wagen und fährt so zurück 202. Mikko, vom Vater nach Holz geschickt, trifft wilde Tiere im Wald, tötet die einen, spannt die andern vor den holzbeladenen Schlitten und führt sie dem Vater als „Pferde" zu 180. Hier schon zeigt sich die Erzählung mit dem oben besprochenen Holzholen verbunden. So wird der Held auch in 43, 46 in einen Wald nach Holz geschickt, wo Teufel oder Trolle hausen: er aber reißt Bäume aus und kehrt damit die andringenden Dämonen beiseite.

Nach dem gleich zu besprechenden Höllenabenteuer weist dagegen die Fassung in 170. Der Pfaffe schickt den Burschen nach einem Sumpf, einen Kasten mit einem großen Schatze zu holen, den ein dreiköpfiger Drache bewacht. Er bringt den Schatz, in einem Sacke aber auch den lebendigen Drachen; den läßt er auf den Pfaffen los und läuft davon.

Mit den Teufeln, die in 43, 46 im Walde auftreten, hat es der Held sonst in der Mühle und der Hölle zu tun. Man schickt ihn, um ihn zu verderben, in eine Mühle, wo der Teufel selbst mahlt und jedem das Genick bricht 4, eine Teufelsfamilie 170, böse Geister hausen 129, niemand bleiben will 76. Der Held aber packt den Jüngsten, erschlägt mit ihm die Weiber und ersticht den Alten mit dem glühenden Schüreisen 170. Öfter muß er mit dem Teufel um die Wette werfen. Nachdem er schon eine Truhe voll Geld höher als die Geister gehoben, wirft er einen Mühlstein so hoch, daß er nicht nur fünf Minuten, wie beim Wurf des Geistes, sondern gleich eine halbe Stunde in der Luft bleibt 129. Oder der Teufel hat ihn zu schonen versprochen, wenn er einen Mühlstein so zum Fenster hinauswerfe, daß er noch in die Erde einsinkt: Johann wirft ihn so gewaltig, daß er gänzlich darin verschwindet 4. In 76 schleudert er den kleinen Teufel selber fünf Meilen weit von der Mühle fort. Verblaßt ist 72: Hans tritt gleich bei einem Müller in Dienst, ist so stark, daß er das Mühlwerk mit den Armen aufhebt und mehr als ein Pferd trägt. Der Müller will ihm deshalb seine Tochter geben: da läuft er davon.

Mehrfach hat der Held den Teufel geradezu in der Hölle aufzusuchen. Von hier aus ist wohl die Bestimmung gekommen, die den Dienstherrn in mehreren Varianten zum Geistlichen macht. Der Pfarrer hat einen Kontrakt mit dem Teufel als seinem natürlichen Antipoden und der Bursche soll das Schriftstück holen 46, den Zins 43, die Kirchengebühren für sieben Jahre 153 einfordern. Hans muß mit dem Teufel um die Wette werfen. Dieser schleudert einen Eisenring so hoch, daß er erst nach einer Stunde herunterkommt, der Bursch zielt lange und auf des Teufels Frage, wonach, antwortet er, er wolle dem Alten, der dort oben sitze, den Ring zuwerfen, der werde ihn behalten. Das will der Teufel nicht; lieber gibt er das Geld her 43, 46. In 153 sitzt der Teufel wie gewöhnlich in der russischen Überlieferung unter dem Eise des Flusses. Der Held klopft mit solcher Gewalt aufs Eis, daß es dem Bösen angst und bange wird, er taucht unter und bringt, als Iwan zum zweitenmal klopft, schleunigst einen Sack Geld, den der Bursch zu Haus auf den Tisch wirft, daß der Tisch zerbricht. Die finnische Fassung 180 hat Wasser- und Höllenabenteuer getrennt. Mikko, vom Vater fischen geschickt, zieht an der Angel den Wassernix herauf und prügelt ihn, bis er ein Fuder Fische zu schaffen verspricht. Mit der Angelschnur im Mund muß der Nix zweimal nach Fischen tauchen und sie gar selbst bis ins Haus tragen. „Hier sind die Fische und auch noch eine Wirtschafterin!“ ruft Mikko dem Vater zu. „Die brauch ich nicht!“ antwortet der und schickt den Sohn bald darauf zum König der Waräger, zwei Tonnen Gold einzufordern, die dieser schuldet. Mikko spannt die früher gefangenen Raubtiere vor den Schlitten, der Nix führt die Zügel und mit solchem Lärm kommt das Gespann auf den Hof, daß der erschrockene König sofort das Geld gibt. Mikko läßt die Tiere nun wieder in den Wald, den Nix ins Wasser und bringt dem Vater den Tribut.* In 194 schickt der König den Bärenohr jenseits des Gebirges, von der Kart ein Maß Erbsen zu holen, das sie ihm seit langem schuldet. Die Kart, beim Dreschen auf der Tenne getroffen, möchte den Helden in den haushohen Erbsenkasten stecken, wird aber selbst von ihm hineingeworfen und vor den König geschleppt, der, heftig erschrocken, sie sogleich zurückbringen heißt.

Vereinzelt sprechen die Varianten noch von anderen Diensten und Taten.

Für den Vater ackernd schiebt der Bärensohn den Pflug so durch die Erde, daß die Stiere nicht nötig haben zu ziehen 28. Er zerbricht beim Ackern alle Hacken 12. Er schlägt, dreizehnjährig, einem von der ganzen Gemeinde gefürchteten Stier mit der Faust den Schädel ein 39. Wenn er

* Eine verwirrte Erinnerung an das Abenteuer mit dem im Wasser hausenden Teufel dürfte auch in 84 zugrunde liegen, wenn der Held auf der Seefahrt zum heiligen Land den auf einem Haifisch reitenden Erzteufel (archidiable) in die Flucht schlägt.

mitschleudert oder schneidet, fliegt das Korn so weit, daß man es nicht wieder findet, daher niemand mit ihm arbeiten will 43, 46. In 152 verdingt er sich zum Dreschen gegen das Versprechen soviel Korn zu erhalten, als er tragen kann, drischt und worfelt alles in einem Tag und trägt dann in seinem riesigen Leintuch sämtliches Korn dem Vater heim. Als Lohn dafür, daß er mit seinen übermenschlichen Genossen ein hügliges Feld für einen Herrn geebnet, trägt er dessen ganzes Korn und Vieh auf dem Rücken fort 183. Mit jenen wandernd hebt er einen Wagen, der bis zur Nabe im Schmutz sitzt, mit einer Hand heraus; einen Brand löschen sie, indem sie ein Haus wegschleudern 86. Indische Phantasie hat dem Helden von 186 andere Krafttaten angedichtet: er allein hat nachts auf der Leichenstätte gepfählten Toten die Nasen abzuschneiden gewagt und eines Königs Tochter vor der Opferung gerettet.

In einen anderen Kreis, wo boshaft-törichte Taten statt allzu kraftvoller stehen, schielt schon 26, wenn Hans den Befehl den Garten umzugraben wörtlich versteht und so ausführt, daß auch die Bäume unter die Erde kommen. Einzelne Varianten lassen ihn noch in anderen Diensten sich unbrauchbar erweisen. Vom Bäcker verjagt, weil er ihm alles Brot aufißt, ward er Stallbursche mit gleichem Benehmen und Erfolg, als Kuhhirt treibt er trotz gegenteiliger Weisung in den Bereich des bösen Drau, den er, was wir nicht im einzelnen betrachten wollen, auf des „tapferen Schneiderleins" Art betrügt 121. Als Küchenjunge beim König läßt 52, von anderen Typen geleitet, ihn dienen ohne nähere Ausmalung, in 100 kam er zum Schuster in die Lehre, dem er alles ruinierte, so daß er einem Schmied übergeben wird.

Eine ganze Reihe von Varianten führen den Helden als Lehrling in eine Schmiedewerkstatt. Auch hier zeigt sich die unbändige Kraft des Jungen, der Hammer, Eisen und Ambos in Stücke schlägt.

Er zerhaut stets den Hammer 12, 22, oder alles Eisen 4, 10, 86, 100 und schlägt den Ambos in die Erde 4, 10, 12, 22. In 86 reißt er den Ambos mit einer Hand wieder aus der Erde. In 12 stellt er in Verquickung mit der Verkleidung als Goldschmied, worüber unten, nach der Erlösung den Ambos im obersten Stockwerk auf und schlägt ihn in den Keller hinab. Auch oben S. 36 fanden wir den Helden in der Schmiede mit einer anderen Krafttat. In 29 hängt er den Ambos und alles Geschirr des Schmieds an einem Draht über den kleinen Finger und trägt es herum. Der Schmied jagt dann den ungefügen Lehrling wohl aus dem Dienst 4, 83, der erst beim dritten Schmied aushält und ein geschickter Arbeiter wird 79.

d) Erwerbung der Waffe.

In einigen Varianten wird gleich der Vater des Helden zum Schmied gemacht. Diese Bestimmung: ein Schmied als

Vater oder Dienstherr lag darum nahe, weil Hans in den meisten Varianten sich vor dem Auszug in die Welt eine schwere Waffe schmieden läßt oder selbst schmiedet, die ihm bei seinen Abenteuern wesentliche Dienste leistet.

Er erhält oder öfter verlangt die Waffe vom Vater 22, 28, 51, 57, 89, 125, 151, 167, 202, von der Mutter 71, 92, dem Richter 93, den Bauern im Dorfe 78, dem Dienstherrn 45, 129, dem Gott Agni 186. Der Vater bestellt sie beim Schmied oder schmiedet sie seltener (6, 132, 142, 152) selbst. Sonst läßt der Held selbst sie beim Schmied anfertigen 5, 39, 43, 45, 49, 75, 76,* 80, 90, 135, 136, 158, 162, 163, 166, 177, verlangt sie von ihm als Lehrling 29, oder schmiedet sie mit eigener Hand 4, 7, 10, 12, 23, 42, 74, 79, 83, 86, 91, 100, 143, 191. In 102 hat er die Waffe dem Zauberer abgenommen, einige Varianten (1, 11, 32, 66, 70, 113, 171, 193) erzählen nicht, wie er zu ihr gekommen ist.

Nur selten ist die Waffe nicht aus Eisen, so daß es natürlich keines Schmieds zur Anfertigung bedarf: ein Knüttel aus Tannenholz 28, eine Keule aus Eichenholz 41, aus ungenanntem Material 99, ein Stock aus Glas, der innen hohl ist 77, ein Bogen 191. Wenn der Degen in 23 aus Gold ist, so hat hier offenbar die Schlußformel eingewirkt, in der der Held als Goldschmiedlehrling auftritt.

Wie schon aus dem eben Angeführten hervorgeht, wird die Waffe sehr verschieden definiert.

Am häufigsten heißt sie die eiserne, ein Stock 4, 5, 6, 7, 43, 45, 46, 66, 70, 74, 75, 76, 79, 80, 83, 86, 91, 100, 132, 136, 167, 177, öfter auch direkt Wanderstock 10, 12, 49, 51, 127 oder gar Spazierstock 28, 29, 42, 65, 90, 125, baguette 71, Rute x, aber auch Stange 1, 11, 78, Knüttel 136, Keule 135, 142, 158, 163, 166, Schlachtkolben 162, Morgenstern (topouz) 171, Beilstock (Csarkan) 39, Beil 22, Axt 57, Schwert 32, 93, 113, 186, ein eiserner Bogen 193. In 52 erhält der Held drei Schwerter und drei Linnenröcke vom Vater, in 202 führt er Eisenstock, Beil und Sichel, 5 gibt ihm neben dem Stock einen Frühstückskorb, der zehn Scheffel faßt, 7 einen eisernen Korb, in den er einen halben Stier birgt, vgl. oben S. 33.

Die eiserne Waffe hat, auch wo sie mit dem harmlosesten Namen bezeichnet wird, ein bedenkliches Gewicht.

Sie ist schwer 6, 100, 167, 202, zentnerschwer 22, 28, wiegt zwei, drei, vier, sieben, zehn, sechzehn, zwanzig Zentner 12, 10 und 92, 129, 127 und 132, 29, 90, 89, fünfzig, drei-, fünf-, siebenhundert, zehn-, hundert-

* Hier hilft er dem Schmied bei der Arbeit, weil nur er den hundert Pfund schweren Stock heben kann. In 80 wird der Schmied durch Androhung von Ohrfeigen, in 185 durch Androhung des Todes gezwungen die Waffe zu liefern.

tausend Pfund 4, 42, 74, 79, 80, 66, 70 und 71, 86, 76, hunderttausend Kilogramm 77, zwei oder zweiundzwanzig Lispfund (= 20 Pfund) 49, 46, fünfzehn, fünfundzwanzig, dreißig, achtzig, neunzig Pud (= 33 Pfund) 183, 142, 136, 151, 143, neun Pös (= 15 Pfund) 32, drei Mühlsteine 125. Nur der Bursch kann die Waffe aufheben 65, weder Vater noch Schmied 89. Drei Gespanne nur können die Waffe ziehen 152 oder gar vierundzwanzig 177. Der Schmied hat eine Woche daran gearbeitet 5, 46, 75, vierzehn Tage 42, zwei Monate 89, vierundzwanzig Gesellen haben daran geschmiedet 177. Große Mengen Eisen wurden dazu verbraucht: zwei bis drei Wagenladungen nach 75 oder alles was der Schmied im Hause hatte 79, 91; öfter kommt es auf seltsame Weise zusammen. Der Bursche hat ein Pflugeisen gefunden 166, schleppt alles Eisen im Hause zusammen und zum Schmied 163, zwingt die Bauern alles Eisen im Dorf dazu zusammenzutragen 78, die Mutter ihm drei Zentner zusammenzubetteln 92, den Schmied von allen Schmieden im Lande das Eisen zu holen 71 oder verlangt als Lohn vom Schmiedemeister alles Eisen, das er ihm zerschlagen 83. Oder er hat das Eisen dafür erhalten, daß er eisenbeladene Wagen aus dem Kote holt, in dem sie stecken geblieben waren 5 (neunzehn Fuder!), 135 (zwölf Fuder, die er auf dem kleinen Finger trägt), 158. In 162 hat er mit dreihundert Pflügern gewettet, er werde alle ihre Stricheisen und Pflugschaufeln in einen Sack stopfen und davonlaufen, ohne daß sie ihn einholen und bringt richtig alles zum Schmied.

Häufig wird die zuerst gefertigte Waffe zu leicht befunden, der Schmied muß eine zweite und öfter dritte schwerere liefern.* Hie und da heißt es, der Bursche habe die für ihn unbrauchbare leichtere Waffe zerbrochen.

Sonderbar verlangt vom Schmied aus den neunzehn Fudern Eisen einen Stock, der beim Schlagen keine Beule bekommt. Der Schmied arbeitet viele Wochen daran, aber Sonderbar schwingt ihn wie eine Gerte und haut ihm Beulen am Felsen, da muß er noch ein Fuder dazutun und bekommt nichts für die Arbeit 5. In 51 gibt der Vater dem Sohne, als er einen Wanderstock verlangt, erst eine Eiche, die der Junge wie Rohr zerknickt, läßt ihm dann einen Eisenstab machen, den er wie eine Rute biegt, endlich aus einem Fuder Eisen den schwersten Stab. Damit haut der Sohn gegen den Fels, daß das Haus wackelt und die Ziegel vom Dache fallen 51. Deutlich und eigenartig zeigen die östlichen Varianten die Probe. Der Held wirft die drei nacheinander gefertigten Waffen in die Luft und

* So in 45, 71, 75, 90, 127, 132, 152. Eine Erinnerung daran liegt offenbar zugrunde, wenn der Held in 52 drei Schwerter führt (oben S. 40) von drei, sechs und elf Pfund. Auch hier ist der Sohn noch zornig, daß das dritte Schwert nur elf Pfund hat statt der verlangten zwölf, weil der Vater das nötige Eisen nicht zusammenbrachte.

fängt die erste mit der Hand auf: sie zerbricht, die zweite mit dem Knie, sie zerbricht, die dritte, schwerste, mit der Stirn oder dem kleinen Finger: sie erst hält 136, 183. Er fängt erst mit dem Knie: die Keule zerbricht, dann mit dem Daumen: sie biegt sich nur und genügt 151. Er wirft die Keule in die Luft, geht schlafen und heißt ihn wecken, wenn man den Lärm der endlich wieder herabfallenden Waffe höre, fängt sie dann mit dem Knie: sie zerbricht, die zweite schwerere biegt sich nur auf seiner Stirne 152. Nach 183 zerbrechen die zwei Eisenruten, die dritte bleibt drei Tage in der Luft und hält, mit dem kleinen Finger aufgefangen. In 167 fängt er die erste mit der Hand: sie zerbricht, die zweite sinkt fallend so tief in die Erde, daß ein Mann einen halben Tag arbeiten muß sie auszugraben. In 163 zerbricht die erste Keule, als er sie mit dem Kopfe auffängt. Er sammelt die Trümmer, tötet den Schmied, läßt bei einem anderen eine zweite machen, mit der es ebenso geht, erst die dritte hält. In 143 fängt er nur einmal die Keule mit der Stirn, ohne sich beim Fall zu rühren, in 158 mit dem Knie. In westlichen Varianten begegnet das Motiv ein einziges Mal verblaßt in der flämischen Fassung 78: Jean l'Ourson schleudert den fertigen Eisenstab in die Luft und fängt ihn so geschickt wie ein Tambour-Major.*

Ganz vereinzelt werden der Waffe des Helden zauberhafte Eigenschaften zugeschrieben.

Dem Schwerte in 113 kann nichts widerstehen, der Held von 186 hat sein Schwert stets in der Hand, sobald er seiner bedarf. Der goldene Degen in 23 ist so spitz, daß jeder sterben muß, dem man damit an den Hals rührt. Die Axt in 57 durchschneidet alles. Eine Art Knüppel aus dem Sack ist der dem Zauberer abgenommene Stock in 102.

Einmal trägt die Waffe einen Namen, hie und da ist sie dem Helden als kostbares, ja einziges Vatererbe hinterlassen.

* Diese Schwertprobe kennt auch die jüdische Überlieferung. Im Maasebuch (Rödelheimer Ausgabe von 1753 Bl. 43a, Wilmersdorfer Ausgabe Nr. 145, Auszug bei Grünbaum, Jüdisch-deutsche Chrestomathie, Leipzig 1882 S. 413) wird erzählt: Joab, Hauptmann des Königs David, wird von diesem ausgeschickt die Stadt Rabboth bne Ammon zu erobern. Er läßt sich mit Hilfe eines hohen Baumes in die Stadt schleudern, beim Niederfallen zerbricht ihm sein Schwert. Er geht zu einem Schwertfeger und fragt, ob er ihm eine ähnliche Waffe fertigen könne. Der erschrickt und erklärt ein solches Schwert sei ihm noch nicht vorgekommen. Er schmiedet nun wohl ein neues, aber Joab zerbricht es, ebenso ein zweites und drittes. Endlich macht er ein Schwert „dessengleich noch nie gesehen worden". Joab tötet damit den Schmied und die ganze Besatzung und wird Herr der Stadt.

In der reichen und lebhaften, aber sehr ursprünglichen Erzählung von 78 führt der Eisenstock den Namen „Marie Saguenon“. „On n'a jamais su pourquoi le gars donna à sa canne le nom“ bemerkt der Erzähler.

In. 164 bestimmt der Zar, daß seine beiden ältern Söhne von ihm je ein Land erben sollten, der Jüngste aber nur ein stets verschlossenes Zimmer. Bald darauf stirbt der Zar, der Jüngste geht in sein Zimmer und findet es leer. Nur ein Säbel hängt darin, der trägt die Inschrift: „Du wirst ein Held mit dem Säbel werden; wenn du ihn auf der Erde läßt, so mußt du sterben und du wirst König werden.“ Der Held hängt ihn um, geht in die Welt und trifft den Wahlbruder.

Sehr ähnlich erzählt eine zweite bulgarische Fassung 165; auch hier ruht eine eigentümliche Prophezeiung auf der Waffe. Der Alte, der die Äpfel gegeben, aus denen der Held und sein Roß geboren wurde (oben S. 27), hat scheidend den Säbel hinterlassen, den der Vater für den Sohn übergeben soll, wenn er zwanzig Jahre geworden ist, und ihm dabei sagen, daß er sterben müsse, wenn eine fremde Hand ihn aus der Scheide ziehe. Der Vater bewahrt den Säbel in einem besondern Zimmer; er blitzt, da er ihn nach zwanzig Jahren hervorholt, noch so blank, als wäre er eben angefertigt. Vielleicht gehört ursprünglich auch die Erzählung von 166 hieher. Der Held wünscht auf die Jagd zu gehen, aber sein Vater hat ihm keine Waffe hinterlassen. Er läßt sich aus gefundenem Eisen eine Keule machen, die er so gut führen lernt, daß er nie einen Fehlwurf tut. Er gewinnt dadurch großen Ruhm; nie aber läßt er die Keule von sich, selbst in der Nacht nicht. Es mag schließlich noch angemerkt werden, daß der Knabe in 52 seine drei Schwerter und Linnenröcke unter einem Steine verbirgt und zu jedem der drei Kämpfe hervorholt, die er als Küchenjunge heimlich besteht.

Wir machen an dieser Stelle für einen Augenblick halt in der Besprechung unseres Märchens. Es ist oben S. 33 bereits ausgesprochen, daß die Krafttaten, die der jugendliche Held als Knecht vollbringt, nicht eigentlich dem Bärensohntypus angehören, sondern entlehnt sind aus dem Typus vom starken Hans, wie wir dies Märchen nennen wollen. Die Beeinflussung lag, da der Held beider Typen Proben ungewöhnlicher Stärke ablegt, nahe genug und in der Tat ist das Verhältnis ein durchaus reziprokes: es gibt auch eine ganze Reihe von Starkhansvarianten, die ihrerseits Elemente aus dem Bärensohntypus aufgenommen haben. Wir dürfen uns daher, wollen wir uns des Bärensohnmärchens gänzlich versichern, einer genaueren Betrachtung dieses Verhältnisses nicht entschlagen.

e) Das Märchen vom starken Hans.

Leider gibt es keine eingehende Darstellung des Starkhanstypus, auf die ich hier einfach verweisen könnte. Das Märchen ist weit verbreitet und verdiente bei seiner Wichtigkeit für Mythologie und Literatur schon um Herakles, Thors und Gargantuas willen einmal eine gründliche Behandlung. Ich kann und will eine solche wenigstens hier nicht geben. Für die Zwecke dieser Arbeit genügt es, wenn ich auf Grund des mir augenblicklich zugänglichen und wichtigen Teiles der Überlieferung ein Bild von dem Typus entwerfe und nur was uns für das Bärensohnmärchen oder vielleicht auch künftige Absichten dieser Untersuchung näher interessiert, im einzelnen ausführe.

Literaturangaben über den Typus findet man in den Anmerkungen von Grimm zu Nr. 90, Cosquin zu Nr. 14, 46, 69. Ich gebe im folgenden eine Liste der mir augenblicklich genau bekannten Fassungen; ihre Ziffern versehe ich mit Sternen, um sie ein- für allemal von denen der Bärensohnliste S. 5 ff. zu unterscheiden.*

*1. Brüder Grimm, Kinder- und Hausmärchen, Leipzig o. J., 2.19, Nr. 90. Aus der Leinegegend.
*2. Ebd., 3.173 Var. aus Hessen.
*3. Ebd., 3.174 Var. aus Zwehren.
*4. Ebd., 3.175 Var. aus Magdeburg.
*5. K. Müllenhoff, Sagen, Märchen und Lieder der Herzogtümer Schleswig, Holstein und Lauenburg, Kiel 1899², S. 160, Nr. 220,1. Aus Plön.
*6. Ebd., S. 420, Nr. 12. Aus Ditmarschen. Nur der Eingang hierher, das übrige zum Goldenertypus.
*7. U. Jahn, Volksmärchen aus Pommern und Rügen, Norden u. Leipzig 1891, S. 100, Nr. 17.
*8. Ebd., S. 357, Var. aus Ferdinandshof.
*9. Ebd., Var. aus Zabelsdorf.
*10. Ebd., S. 365, Var. zu Nr. 21 aus Sydow.

* In der nachfolgenden Besprechung des Starkhanstypus S. 46—66 lasse ich jedoch die Sterne vor den Ziffern weg, indem hier sämtliche Ziffern selbstverständlich auf die obige Liste der Starkhansvarianten sich beziehen.

*11. O. Knoop, Volkssagen, Erzählungen usw. aus dem östl. Hinterpommern, Posen 1885, S. 208, Nr. 10.

*12. O. Knoop, Sagen und Erzählungen aus der Provinz Posen, Posen 1893, S. 204, Nr. 8.

*13. Strackerjan, Aberglaube und Sagen aus dem Herzogtume Oldenburg, Oldenburg 1867, 2.$_{326}$, Nr. 628.

*14. A. Kuhn und W. Schwartz, Norddeutsche Sagen, Märchen und Gebräuche, Leipzig 1848, S. 360, Nr. 18. Aus Ankeloh.

*15. A. Kuhn, Sagen, Gebräuche und Märchen aus Westfalen, Leipzig 1859, 2.$_{232}$ Nr. 9.

*16. Montanus, Die Vorzeit der Länder Cleve-Mark, Jülich-Berg und Westphalen, neu herausgegeben von W. von Waldbrühl, Elberfeld 1870, 1,$_{29}$.

*17. A. Engelien und W. Lahn, Der Volksmund in der Mark Brandenburg, Berlin 1868, 1.$_{162}$, Nr. 15.

*18. F. H. v. d. Hagen, Jahrbücher der Liter. 12, Wien 1820, Anzeigebl. S. 58. Aus der Uckermark. Inhalt nur angedeutet.

*19. F. H. v. d. Hagen, Germania N. Jb. d. Berl. Ges. f. dtsche. Spr. u. Altert. 1.$_{288}$. Aus Schlesien.

*20. L. Curtze, Volksüberlieferungen aus dem Fürstentum Waldeck, Arolsen 1860, S. 89, Nr. 18.

*21. Ph. Hoffmeister, Hess. Volksdichtung, Marburg 1869, S. 29, Nr. 27.

*22. J. W. Wolf, Deutsche Hausmärchen, Göttingen 1851, S. 269. Versetzt mit dem Glasbergtypus.

*23. H. Pröhle, Kinder- und Volksmärchen, Leipzig 1853, S. 77, Nr. 24.

*24. J. Zingerle, Kinder- und Hausmärchen aus Süddeutschland, Regensburg 1854, S. 220.

*25. J. Zingerle, Kinder- und Hausmärchen aus Tirol, Gera 1870^{2} S. 81, Nr. 18. Aus Bozen.

*26. J. Haltrich, Deutsche Volksmärchen aus dem Sachsenland in Siebenbürgen, Wien 1882^{3}, S. 61, Nr. 17.

*27. J. W. Wolf, Wodana, Gent 1843, S. 47, Nr. 1; damit identisch ds., Deutsche Märchen und Sagen, Leipzig 1845, S. 105, Nr. 22.

*28. S. Grundtvig, Dänische Volksmärchen II. übers. von Strodtmann, Leipzig 1879, S. 67.

*29. P. Kennedy, Legendary Fictions of the Irish Celts, London 1866, S. 23.

*30. L. Bonnemère, Rev. des Trad. pop. 1.$_{329}$.

*31. E. Cosquin, Contes pop. de Lorraine, Paris o. J., 1.$_{158}$, Nr. 14.

*32. Ebd., 2.$_{107}$, Nr. 46. Aus Montiers-sur-Saulx.

*33. Ebd., 2.$_{109}$, Var. von ebd.

*34. Ebd., 2.$_{266}$, Nr. 69.

*35. J. Visentini, Fiabe mantovane, Torino 1879, S. 5, Nr. 2.

*36. Ebd., S. 52, Nr. 11.

*37. D. Carraroli, Archivio p. lo studio d. trad. pop. 23.$_{71}$, Nr.

*38. Obert, Romän. Märchen und Sagen. Das Ausland 1856, S. 692, Nr. 3.
*39. A. N. Afanasief, Народныя Русскія сказки, 5.42, Nr. 9.
*40. Ebd., 6.89, Nr. 11.
*41. Schottky, Büschings Wöchentl. Nachrichten 4 (1819).54. Damit ist identisch Wuk Stephanowitsch Karadschitsch, Volksmärchen der Serben, Berlin 1854, S. 3, Nr. 1.
*42. A. Waldau, Böhmisches Märchenbuch, Prag 1860, S. 288. Nach Božena Němcova.
*43. J. Wenzig, Westslavischer Märchenschatz, Leipzig 1857, S. 67.
*44. E. Veckenstedt, Wendische Sagen, Märchen und abergl. Gebräuche, Graz 1880, S. 59, Nr. IV,8.
*45. Ebd., Nr. IV,9.
*46. J. G. v. Hahn, Griechische und albanesische Märchen, Leipzig 1864, 2.72, Nr. 75.
*47. W. Webster, Basque Legends, London 1879, S. 195.
*48. M. Cerquand, Mélusine 1.160. Baskisch, aus Mendive.
*49. M. Cerquand, Légendes et récits populaires du pays Basque. III. Pau 1878, S. 43, Nr. 61.
*50. Ebd., IV,1882, S. 11, Nr. 81.
*51. Ebd., S. 14, Nr. 82.
*52. Ebd., S. 16, Var.
*53. Ebd., S. 19, Nr. 83.
*54. E. Rona-Sklarek, Zeitschr. d. Ver. f. Volkskunde 17.109, Nr. 4. Ungarisch.

Das Märchen vom starken Hans bietet keine wohlaufgebaute und abgerundete Erzählung; es zeigt vielmehr eine selbst für ein Märchen noch ungewöhnlich lockere Aneinanderreihung verschiedener Taten, die lediglich einen gemeinsamen Ausgangspunkt in der ungeheuerlichen Kraft des Helden besitzen. Nur die besseren Erzählungen rahmen diese Abenteuer wenigstens in ein bestimmtes Dienstverhältnis ein; recht wenige sind nach sonstiger Märchenart wirklich biographisch, indem sie den Starken von der Wiege bis zum Grabe geleiten.

Ich gebe eine Darstellung mit den oben angedeuteten Einschränkungen, wobei ich auf die jeweiligen Entsprechungen in den bereits erörterten Zügen des Bärensohntypus verweise.

Eine ganze Reihe von Varianten machen von der Geburt des starken Hans kein Aufhebens; andere aber wissen allerlei Wunderbares von ihr schon zu erzählen.

Es heißt einfach ein Bauer hatte einen starken Sohn 8, 16, 25, lieber noch ein armer Bauer 35, als ältesten von vielen Söhnen 24, arme Leute 32, eine Alte 36, eine arme Witwe 15, 19, 29, 30, 47; höchstens

daß gesagt wird, das Kind sei nach langer kinderloser Ehe geboren worden 42, zur großen Freude des Vaters, der vor der Geburt schon beschließt: wenn es ein Junge wird, soll er Jochem heißen und sieben Jahre saugen 7.

Andere Varianten gehen von hier aus weiter. Arme Leute, die lange kinderlos gewesen, nehmen einst einen Alten auf, den der reiche Gutsherr abgewiesen. Der verspricht ihnen, sie würden einen Sohn haben, den sollen sie Gottlieb taufen, zwölf (sieben) Jahre säugen und herangewachsen bei dem Reichen in Dienst geben 17, 18; vgl. dazu Grimm, KHM. 87.

Eine andere Wendung nach sehr beliebtem Schema (häufig z. B. im Typus KHM. 92) nimmt die Erzählung in 31. Ein reicher Mann begegnet zu Markte gehend dem Teufel. „Du hast einen Kummer!“ „Wieso?“ „Hast keine Kinder! Sollst nach neun Monaten zweie haben, wenn Du mir eins davon versprichst!“ Wirklich holt der Teufel eines und zieht es als Sohn auf.

Hierher gehört ursprünglich wohl auch die seltsame Einleitung von 43. Ein armer Holzhauer legt sein Brot auf einen Baumstamm; als er's essen will, ist es verschwunden. „Gott hat es gegeben, Gott hat es genommen!“ Ein schwarzer Knirps erscheint: „Weil du mit keinem Fluche an mich gedacht hast, muß ich dir das Brot zurückgeben!“ Er redet dem Armen zu, daß er ihn in seine Dienste nehme und packt gleich einen ganzen Baum.

Sonst bildet der Vater selbst sich den Sohn aus Holz oder Eisen. Ein kinderloser Bauer geht in den Wald, um sich aus Holz ein Kind zu schnitzen, obwohl Frau und Gesinde ihn verlachen. Er trifft einen Mann, der einen Getreidekasten zimmert, erhält von ihm einen Klotz, schnitzt ein Kind daraus und stellt es zu Haus in den Türwinkel. Man ißt, etwas bleibt übrig: „Gerade unseres Sohnes Teil!“ sagt spottend die Frau. Sie heißt den Mann, als sie schlafen gehen, ihr „Kind“ zwischen sie legen; zu Mitternacht beginnt es plötzlich zu reden: „Gebt mir meinen Teil vom Abendbrot, daß ich esse!“ Der Pfarrer muß das Kind auf den Namen Fából-Faragott Péter (der holzgeschnitzte P.) taufen 54. — Ein Schmied hat lange keine Kinder: „Schmiede dir doch eins!“ erwidert die Frau seinen Klagen. Er schmiedet aus sieben Zentnern Eisen einen kleinen Sohn, gibt ihm eine Geisel aus drei Zentnern in die Hand und der Kleine ist frisch und munter 26. Ein Grobschmied hat keine Kinder, die Frau macht ihm einst scherzend Vorwürfe, da schmiedet er einen Jungen aus Eisen. „Siehst du, daß ich doch einen Jungen fertig gekriegt habe!“ „Aber er fühlt sich so kalt an!“ „Stell ihn nur hinter den Ofen, so wird er auftauen!“ Nach einer Viertelstunde hört die Frau „Mutter!“ rufen; sie dreht sich erschreckt um, da steht der Eisenkerl vor ihr und verlangt zu essen 11.

Ein Schmied ist der Vater auch noch in 1, wo die Erzählung in eine andere verbreitete Formel von dem mit einer Elbin erzeugten Sohne (vgl. z. B. Vilcinus und Velent in der *Þiðrekssaga* c. 23) einlenkt. Ein

Schmied war einmal drei Tage Gast einer Meernixe, von da an ward er reich. Nach sieben Jahren erscheint plötzlich ein schöner starker Bursch: „Meine Mutter läßt dich grüßen; sie hat mich sechs Jahre gefüttert, nun sollst du's ebensolange tun!“ 28. — Einem Bauern wird ein Sohn so groß wie ein Daumen geboren und er wächst nicht. Der Vater muß ihn einst mit zum Pflügen nehmen, legt ihn in eine Furche, ein Riese kommt, nimmt ihn mit und säugt ihn, da wird er groß und stark wie ein Riese. Zu der Däumlingswerdung vgl. oben S. 30.

Wir haben oben S. 26ff. im Bärensohnmärchen Erzählungen gefunden, die diesen Berichten von wunderbarer Erweckung eines Menschen aus Holz und Eisen oder durch Eingreifen überirdischer Mächte vollkommen parallel laufen. In einer ganzen Reihe von Starkhansvarianten findet sich nun richtig auch die reine Bärensohnformel als Einleitung.

Es sind die Varianten 10, 13, 40, 41, 46, 48, 50 unserer Liste. Die Erzählung im Einzelnen ist diese.

Die Frau trifft im Walde den Bären, wird in die Höhle geschleppt oder verirrt sich in die Höhle und gebiert dort dem Tiere einen Sohn 40, 41, 48, 50. In 13 hat sie den Sohn von einem zahmen Bären, den sie im Hause hält. Nur 46 kehrt das Verhältnis um: menschlicher Vater und tierische Mutter. Ein Priester ist von seiner Frau, die weiter ging, im Walde beim Holzschlagen allein gelassen, wird von einer Bärin überrascht und gezwungen ihr beizuliegen; sie kehrt in die Höhle zurück und gebiert einen Sohn. Das anstößige Motiv ist verwischt in 40: eine Magd bekommt plötzlich ein Kind und wird solcher Schande halber in den Wald geschickt, wo der Knabe heranwächst. In 10 vertreten Räuber den Bären (vgl. oben S. 19): die im Walde verirrte Frau wird von einem schwarzen Kerl in eine Räuberhöhle im Berge geführt; sie muß den Räubern den Haushalt besorgen und gebiert dort einen Sohn, am selben Tage — hier bricht die Tierformel durch — wirft die Löwin, die den Eingang zur Höhle bewacht, ein Junges und der Hauptmann läßt den Knaben sieben Jahre von ihr säugen.

Vom Sohne der Bärin heißt es in 46, er habe den anderen Bärenkindern nicht gleich gesehen, die ihn deshalb Bastard schalten. 40 sagt ausdrücklich, daß er bis zum Gürtel Mensch, dann Bär war; 14 weiß nur, daß er sehr häßlich ausgesehen.

Wie im Bärensohntypus wächst das Kind in der Höhle auf, entflieht ihr aber bald, den verschließenden Stein wegwälzend, mit der Mutter, um zu deren Gatten zurückzukehren. Der Sohn der Magd in 40 geht aus dem Wald, um Dienste zu nehmen; der im Hause erwachsene Bärensohn wird fortgeschickt, weil er so stark, widerspenstig und häßlich ist 14. In 41 wird er, nachdem die Mutter allein entflohen, vom Bärenvater nach bestandener Probe, worüber unten, freundlich entlassen, in 11 tötet er die

Räuber mit dem gewaltigen Schwerte, das ihm der Hauptmann mußte schmieden lassen. Vom Sohne der Bärin erzählt 46 sehr ähnlich wie die Bärensohnvariante 40 oben S. 20. Da die Bärenbrüder ihn Bastard schalten, fragt er die Bärin, wer denn sein Vater sei? „Das Beil!" — das hatte der Priester zurückgelassen. Er will das nicht glauben. „So nimm das Beil, stelle dich damit vor die Kirche und frage, wem es gehöre, der ist dein Vater!" So geschieht es, der Priester bringt den Jungen seiner Frau; da er zu viel ißt, wird er bald in Dienst geschickt. Der Pflegesohn des Teufels in 31, als Beaufsichtiger der Spinnerei seines Pflegevaters während dessen Abwesenheit eingesetzt, tötet zweimal je fünfundzwanzig Spinnerinnen mit einer Ohrfeige. Im Garten trifft er eine weiße Dame, die ihn aufklärt, bei wem er eigentlich ist (ursprünglich natürlich die Mutter!) und heißt ihn fliehen, nachdem er unter des Teufels Kopfkissen eine alte schwarze Hose genommen, deren Tasche nie das Geld fehlt.

Mehrfach erscheint auch hier das Kind von dem Tiere nicht geboren, sondern nur gesäugt.

Der Herr des Hauses Esquila, de Garris, schickt seine Herden in die Berge, die Kühe weiden um die Hürden im Walde. Ein Hirt beobachtet, daß eines seiner Kälber hinsiecht, dessen Mutter immer mit leerem Euter aus dem Walde kommt. Er geht ihr nach und sieht, daß plötzlich ein Kind aus dem Dickicht auf sie zuläuft und ihr Euter austrinkt. Er schleicht sich zum Kinde, liebkost es, es folgt ihm gerne zur Hürde und wird von ihm dem Herrn übergeben, der es Roland (Arrolan) nennt 51. Nach 52 findet der Hirt in den Bergen weidend ein neugebornes Kind, läßt es von einer Kuh säugen und nennt es Roland; nach 53 hütet Roland selbst in den Bergen unter Samsons Schutz, unter den Kühen aber befindet sich auch „die Nährmutter Rolands". Hierzu halte man noch 48: der aus der Höhle entflohene Bärensohn kommt zu einem Kuhhirten, der ihn mit Kuhmilch aufzieht, und 50: der große Bursche trinkt allein alle Milch, die eine Kuh gibt und saugt noch dazu.

Auch dem starken Hans wird mehrfach eine unrühmliche Jugend nachgesagt: er war ein Faulpelz, Ofenhocker und wirklicher Aschenputtel.

Der starke Jüngling ist sehr träge 16. Seine Mutter, die Witwe, war so arm, sagt 29, daß sie den Sohn nicht kleiden konnte, sie legte ihn darum in die Aschengrube und vertiefte, wie er wuchs, nur die Grube immer mehr. Zuletzt gewinnt sie für ihn ein Ziegenfell, nun fühlt er sich erwachsen und geht auf die Straße. Die Mutter heißt ihn, der nun neunzehn vorbei, endlich arbeiten und schickt ihn nach Holz. In 39 wirft nur der Vater, als sein Jüngster bei dem bösen Kaufmann dienen will, wo die älteren Brüder nicht ausgehalten, ihm vor, er könne nichts als hinter dem Ofen sitzen; auch von dem starken Sohne der Witwe in 30 heißt es nur,

daß er nie arbeiten wollte, bis die Mutter den zwanzigjährigen endlich, da sie nichts mehr zu essen hat, in Dienst schickt. Langes Liegen und mangelnde Kleidung aber hat wie 29 auch 33. Den zweijährigen heißen seine Eltern sich aus dem Bett erheben, das er bisher nicht verlassen hat. „Wenn ihr mir Rock und Hose geben werdet, will ich aufstehen.“ Mit dem acht- und zwölfjährigen wiederholt sich das, dem fünfzehnjährigen erst lassen die Eltern Kleider machen, da steht er auf. Es waren aber „des habits avec trente-six pièces“.* Auch der Held von 41 liegt achtzehn Jahre zu Bett, bis der Vater findet, es sei nun wohl Zeit, daß er zu arbeiten beginne, ihn aufstehen heißt und in Dienst schickt.

Wir hörten schon mehrfach dies und das vom Saugen des Starken erzählen. Auch wo von keiner tierischen Abkunft oder Aufzucht des Helden die Rede ist, liegt er wenigstens noch ungewöhnlich lange an der Mutterbrust. Damit aber ist wie im Bärensohnmärchen ganz gewöhnlich eine wiederholte Kraftprobe verbunden.

Sieben 2, 7, 16, zwölf 17 oder zweimal zehn Jahre 12. Diese Teilung der Zahl weist auf eine zwischenliegende Probe, die der Junge das erstemal nicht bestand. Sechs, sieben Jahre gesäugt konnte er einen Baum noch nicht ausreißen oder auf den Wipfel stellen und muß darum nochmal sechs, sieben, drei Jahre saugen 14, 18, 40. In 12 soll der Knabe nach zehnjährigem Saugen eine Peitsche schwingen, an deren Schnur ein Stein hängt; es mißlingt, nach aber zehn Jahren jedoch zerbricht sein Schwung die Peitsche und der Stein fährt drei Klafter in die Erde. Der Alte in 18, der den Sohn versprochen, kommt nach sieben Jahren wieder, führt den Jungen in die Heide und heißt ihn eine Eiche ausreißen. Da er's nicht vermag, muß er noch sieben Jahre saugen. Auch der Riese von 1 heißt sein Brustkind nach zwei Jahren im Wald „eine Gerte“ herausziehen. Der Knabe reißt einen jungen Baum aus: „das ist noch nichts!“, nach zwei Jahren weiteren Saugens einen alten, endlich nach noch zwei Jahren die dickste Eiche, da schickt der Riese ihn dem Vater zurück. Ebenso erprobt der Bär** den siebzehnjährigen an einer starken Buche; erst ein Jahr später

* Wir werden noch hören, daß ein Bärensohn in Var. 85 ebenso mit einem zusammengeflickten Kleid ausgestattet wird, wonach er ‚Homme de toutes couleurs' genannt wird. Ich denke, daß eigentlich das Bärenfell des Bärensohns gemeint ist, um dessentwillen er verspottet wird (oben S. 34) wie der Held von 29 wegen seines — deutliche Übergangsstufe! — Ziegenfells.

** Sonst „versucht sich“ der Kleine am Stein der Höhle so lange, bis er ihn wegwälzen kann; wir wissen (oben S. 21), daß auch hier eigentlich das Probemotiv zugrunde liegt.

kann der Junge sie ausreißen, der Bär heißt ihn die Äste abstreifen und den Stamm als Wanderstab nehmen 41.

Rasches Wachstum wird auch dem starken Hans zugeschrieben.

Er wird in einem Jahre so stark wie ein großer Junge und ist ein ausgezeichneter Kartenspieler 7. Er ist mit vier Jahren schon ein großer, starker Bursch 52, hat mit dreizehn einen Bart 31, sieht mit sechs Jahren aus als wäre er achtzehn 28.

Fast alle Varianten wissen von einer ungeheuren Eßlust ihres Helden zu erzählen, die er von frühester Kindheit an im Vaterhause, wie später bei seinem Dienstherrn betätigt.

Er war als Kind nicht zu ersättigen 2, man muß für das Kind schon in Kesseln kochen 26, der sechsjährige ißt gleich ganze Laibe Brot und wird nicht satt 28, nach drei Tagen kann die Mutter ihn schon nicht mehr an der Brust ernähren und muß ihn mit Brei füttern 42, er ißt im ersten Jahre zur Brust täglich ein Brot usw. bis sieben im siebenten Jahre 7, er ißt am ersten Tage schon für zwanzig 9. Er ißt ganze Kessel voll 1, 41, 48, ganze Backofen voll 15, den Braukessel voll Erbsen und drei neunpfündige Brote 23, verzehrt täglich einen Karren voll Brot und ein Fäßchen Wein 33, sieben Laib Brot täglich, einen Kuchen von sieben Metzen Mehl und als er bei den Geistern wacht einen Kuchen von hundert Sack Mehl 21, trinkt allein alle Milch, die eine Kuh gibt und saugt noch dazu 50. Andre Varianten sagen einfach, der Bursch habe soviel gegessen, daß die Eltern ihn nicht mehr ernähren konnten und fortschickten in einen Dienst 8, 9, 10, 11, 15, 25, 26, 28, 35, 42, 46, 49.

Im Dienste aber treibt er's nicht besser. Er ißt dem Bäcker alles Brot weg 46, fünfzehn neugebackene Brote, die er auf den Speicher tragen soll 15, allein alles, was für das ganze Gesinde bestimmt war 7 (auf Abend sieben Hammel und einen Scheffel Kartoffeln), 16, 24 (statt des Löffels nimmt er die Wassergetze und fischt den andern alles weg), 25 (was er den Leuten aufs Feld bringen soll). In 41 hat er mit hundert Pflügern gewettet, daß er allein alles aufessen werde, was für sie bestimmt war; sie müssen ihm dafür alles Eisen geben, das an ihren Pflügen ist. Auch wenn er auf eine besondere Arbeit auszieht, versieht er sich ganz gehörig. Als er roden soll, nimmt er als Frühstück eine Tonne Schnaps, zwei Tonnen Bier, zwölf Brote und zwei Bütten voll Butter mit, ißt das mit den Bauern auf, bevor er arbeitet, und legt sich dann schlafen 11. Zum Fischen nimmt er einen Backofen voll Brot mit, ein Viertel Butter, eine Tonne Bier und einen Anker Branntwein; auf den Weg zur Hölle das Doppelte. Da eine Wegteilung ihm Zweifel macht, setzt er sich erst einmal und ißt tüchtig. Als er bei den Geistern wachen soll, nimmt er hun-

dert Sack Mehl mit, sich daraus einen Kuchen zu backen 21. 7 sagt, der Vater habe ihm beim Auszuge drei Taler, sieben Brote und ein halbes Schwein gegeben; vor dem Dorfe ißt der Bursche das alles auf einmal auf.

Sogar seinen Namen empfängt er davon und heißt Vielfraß 23, il ghiottone 35, Pacchione 36, Nesyta (Nimmersatt) 42, Dertien oder Hamalan (d. h. Vierzehn),* weil er für dreizehn oder vierzehn ißt 27, 49. Seine Leistungen wiegen das aber auf; denn ißt er für sieben, zwölf, dreizehn, vierzehn, so arbeitet er auch für ebensoviele 21, 28, 27, 47.

Auch der starke Hans rüstet sich, meist bevor er in die Welt zieht, mit einer ungeheuren Waffe aus.

Sie heißt eine Eisenstange 1, 19, 28, 49**, eiserner Krückstock 11, eiserne Geißel 26, Beil 46, Keule 29***, un makhila 52, Schwert 10, 54. In 44 führt er einen großen Block als Wanderstab, ähnlich hatte der Vater Bär in 41 die ausgerissene Buche ihm als Wanderstab mitgegeben, unterwegs aber gewinnt er durch die Eßwette mit den Pflügern (oben S. 51) Eisen und heißt den Schmied „einen Kolben an seinen Handgriff“ machen. Die Waffe wiegt fünfzehn 11 oder hundert Pfund 46, ist aus zwölf Stangen Eisen gemacht 19, so groß wie ein Balken, zwei Kühe können sie kaum auf einem Wagen herbeischaffen 52.

Die Waffe fällt nicht immer gleich nach Wunsch aus, vielmehr hält meist, nachdem zwei sich unbrauchbar erwiesen haben, die dritte erst der Kraft dieses Helden stand.

Der Schmied hat die Hälfte des Eisens, das Bärensohn ihm gegeben, unterschlagen. Der Held wirft den fertigen Kolben in die Luft, fängt ihn mit dem Rücken auf, er zerbricht. Bärensohn tötet den Schmied, läßt bei einem zweiten einen tüchtigeren Kolben schmieden, der die Probe besteht 41. Der Knabe verlangte in der Räuberhöhle noch ein Schwert, zwölf Fuß lang und fünfzig Pfund schwer. Der Hauptmann lacht und läßt ihm eins halb so lang und schwer machen, das zerbricht er wie einen Stab und erhält nun das Gewünschte 10. Der König läßt dem Helden ein Beil von hundert Pfund machen, das zerbricht er, erst fünfhundert Pfund genügen 46. Der Vater bringt eine Eisenstange so dick wie ein Knotenstock, die wickelt der Sohn um den Finger; so dick wie eine Wagenleiste, die zerbricht er über dem Knie: nun erst bringt der Vater alles Eisen, das er besitzt, und schmiedet einen Stock, während der Sohn ihn hält 28. Der Bursch verlangt einen

* Die in der Erzählung nicht erläuterten Namen des Helden Fourteen 47, Trente 30 ruhen offenbar auf demselben Grunde. Vgl. über solche Namen R. Köhler Kl. Schr. 1. 307, 383.

** Er läßt sie erst machen, bevor er zum Teufel geht, dazu ein paar Eisenschuhe und eine Zange.

*** Er erhält sie von einem Riesen im Walde; sie bringt immer Sieg.

Eisenstab, den er nicht vor den Knien zerbrechen kann. Der Vater bringt einen so dick und schwer, wie ihn zwei Pferde ziehen konnten, den bricht er leicht, ebenso den von vier Pferden und dem von acht gezogenen bricht er auch noch ein Stück ab. Da der Vater doch nichts Passendes schaffen kann, tritt Hans selbst bei einem Schmied in die Lehre. Von dem geizigen Meister verlangt er keinen andern Lohn, als daß er ihm alle vierzehn Tage zwei Streiche geben dürfe. Mit dem ersten Hammerschwung haut er den Amboß in die Erde, daß der Meister ihn sofort los werden möchte. „Was willst du für diesen einen Schlag?“ „Nichts, als dir einen ganz kleinen Streich geben!“ Er tritt den Meister, daß er über vier Fuder Heu fliegt, nimmt den dicksten Eisenstab als Wanderstock und zieht fort 1. Unpassend ist hier ein Motiv aus dem späteren Dienstverhältnis des Starken eingemengt, das wir sogleich kennen lernen werden. Eine seltsame Modifikation der Waffenprobe bietet 54. Drei Tage alt läßt das Kind sich von den Gespielen zum Schwertmeister führen und verlangt von ihm für die acht Kreuzer, die der Vater ihm geben mußte, „das Schwert, das du zuerst gemacht hast!“ „Das hat der Rost schon aufgefressen, hier sind gute goldene und silberne!“ Die will das Kind nicht; der Meister muß das alte samt der rostigen Scheide suchen. Das Kind gürtet es um, es paßt ausgezeichnet.

Einige Varianten haben das Waffenmotiv nicht mehr, reden aber noch von einem Dienste des Starken beim Schmied.

Die Erzählung beginnt dann wohl geradezu: ein Schmied hatte einen Lehrling, der war so stark, daß der Amboß oft unter seinen Schlägen zerbarst; er ißt zuviel und so schickt der Meister ihn fort 27. Oder der Witwensohn tritt beim Schmied, seinem Nachbar, in die Lehre, schlägt den Ambos in die Erde und wird fortgeschickt 19. Oder der Meister sucht ihn in den Tod zu schicken: der Lehrling schläft lange, schlägt aber den Ambos neun Ellen tief in die Erde, da schickt der Meister ihn auf die Drachenheide nach Kohlen 45. Die Bosheit des Meisters ist in 20 vergessen: der Lehrjunge muß nur jeden Morgen Kohlen aus dem Walde holen und trifft dabei die Schlange. Wir werden sogleich sehen, in welchen Zusammenhang dies Abenteuer sich einreiht.

Wird der Starke in vielen Varianten wegen seiner erschreckenden Eßlust von den Eltern weggeschickt, so muß er nach anderen wegen unglücklicher Betätigung seiner ungebändigten Kraft die Heimat verlassen.

Der Knabe hat als Bärensohn in seiner Jugend Neckereien zu erdulden, wird wegen seines Ziegenfells und seiner Keule verspottet 29, niemand mag ihn, weil er so häßlich aussieht 13. Aber er läßt nicht mit sich spassen. In der Schule von einem Kameraden geneckt, gibt er ihm eine Ohrfeige, daß er zu Boden rollt 51. Er schlägt überhaupt in der

Schule alle Kinder braun und blau und der Küster kann ihn nicht bändigen 10, hat alle Menschen gequält und genarrt 2, bei einem Fest im Nachbardorfe gereizt alle Tänzer mit einem Streich getötet und die gegen ihn gesandten Gensdarmen dazu 40. So fürchten ihn die Nachbarn und möchten ihn los sein 48, 50, selbst die Mutter muß den Widerspenstigen fortjagen 13, denn er taugt zu gar nichts, nicht zum Hüten, weil er die Herde zugrunde richten würde, nur zum Essen aufs Feld tragen und da ißt er wieder alles auf 25.

Der starke Bursch nimmt also Dienste. Seine Herrn werden verschieden definiert.

Er tritt ein beim Bauern 14, 15, 19, 23, 31, 32, 37, 48, 47, 49, Gutsbesitzer 11, 28, Pfarrer 26, Amtmann 1, Herrn 30, 35, 36, 37, Edelmann 7, 8, 9, 12, 44, 45, König 46, Kuhhirt 50, 51,* Müller 21, 55, bösen Kaufmann 39, bösen reichen Mann 17, Zauberer, der alle Knechte tötet 13.

Eigenartig erzählt 16, es seien einst die Heiden in großen Schiffen den Fluß heruntergekommen und hätten das ganze niederrheinische Land derart bezwungen, daß alle Einwohner ihnen schwere Frondienste leisten mußten. Auch der starke Hermel wird dazu einberufen.

Dieser Knecht bedingt sich meist einen seltsamen Lohn, der auf die überraschende Betätigung seiner dem neuen Herrn noch unbekannten Kraft und Eßlust abzielt.

Der Starke macht sich vielfach aus, daß er genug zu essen bekomme, außerdem am Schlusse des Jahres „sa charge de blé“ 31, 32, 34, 43, was er verdient hat 54.

Häufiger aber bedingt er, daß er dem Herrn nach Ablauf der Dienstzeit geben dürfe eine Ohrfeige 17, 37, 44, und einen Fußtritt 36, und der Frau einen Kniff 39, drei Ohrfeigen 15, 21, drei Streiche 1, den Herrn dreimal hinten vor schlagen 13, und zwar mit drei Fingern 11. In 9 will er selbst einen hölzernen Dreier und eine Ohrfeige haben, diese aber vergelten dürfen. In 36 soll der Herr einen Fußtritt erhalten, wenn er sich über den Knecht erzürne, ebenso wird in 24 ausbedungen, wer über den andern zornig werde, solle den Jahrlohn und die Ohren verlieren und augenscheinlich gehört 15 — wer zuerst kündigt, soll drei Ohrfeigen hinnehmen — gleichfalls hierher. Es liegt hier deutliche Einwirkung des Typus von der Zornwette vor, vgl. unten S. 64.

Die erste Arbeit, die der neue Knecht zu leisten hat, besteht meist im Einholen von Holz. Seine Kraft offenbart sich dabei dem Dienstherrn um so überraschender, als er sich zunächst sehr lässig bezeigt oder aber allerlei Schwierigkeiten

* Der Vater läßt ihn hüten 52, sein Vetter Samson 53.

zu überwinden hat, die seine boshaften Mitknechte ihm bereiten möchten.

Der Knecht stellt sich nicht sehr eilig an, den erhaltenen Auftrag auszuführen. Er schläft überhaupt lange 15, 17, 28, seine Mitknechte sind längst fort, als er aufsteht, 1 (7), 13, 15, 17, (22), 26, 32, (33), 36, 44, 45 und doch muß er, ehe er nachgeht, noch zwei Scheffel voll Erbsenbrei essen 1. In 14 und 21 haben die Mitknechte ihn absichtlich nicht geweckt, weil sie ihn hassen; und das kann schlimm werden, denn wer zuletzt nach Haus kommt, soll gehenkt werden 28, wer zuletzt fertig wird, bekommt Prügel 44. In 17 hat der Herr befohlen, ihn nicht zu wecken; wenn er später heimkehrt als die andern Knechte, soll er getötet werden. Und dem Starken wird es schwer gemacht nachzukommen, denn er findet nur noch schlechte Pferde im Stall 14, 15, 28, eine elende Kuh 36; in 32 nimmt er die schlechtesten, obwohl der Herr befohlen die fünf besten Pferde einzuspannen.

Obwohl er nun so viel später in den Wald kommt, ist seine Arbeit doch viel rascher getan, denn er reißt einfach die Bäume mit der Wurzel aus und wirft sie auf den Wagen 1, 7, 11, 12*, 13, 24, 28 (nachdem die Hacke sogleich zerbrochen war), (32), 42, 43, 44, 45, 46, 47, trägt die ausgerissenen auf der Schulter heim 6, wirft die Stämme, an denen die Knechte mit Hebebäumen sich mühen, mit der Hand auf den Wagen. Die Pferde oder Ochsen versagen oft bei der ungeheuren Last, dann spannt er sie aus, wirft sie auch noch auf den Wagen und zieht selbst (1), 7, 13, 14, 15, 24, (28), 32, 37 und ist stets vor den Mitknechten zu Hause.

Er hat diesen die Rückkehr öfter noch besonders erschwert: die Straße aufgerissen 17, ein Loch gegraben und mit Zweigen verdeckt 44, ausgerissene Eichen über den Weg geworfen 14, 21 oder gewaltige Steine 28, ein Verhau angelegt 1, die Knechte mit ihren Wagen in den Graben geworfen 36. Oder er, der am Morgen so ungeheuer gegessen, war imstande, den Hohlweg ohne jede Erdbewegung glatt zuzufüllen,** darin bleiben

* Einen ausgerissenen Baum benutzt er hier als Peitsche wie in 34 als Stange zum Kuhtreiben. An der Peitschenschnur hängt ein Stein (vgl. oben S. 50) und sie knallt wie der Donner. Auch in 26 knallt er fürchterlich mit seiner eisernen Geißel. — 16 eröffnet statt mit der Holzfäll- mit der Dreschformel und bringt jene erst nach dem Höllenabenteuer mit offenbarer Beeinflussung der Einzelheiten durch den S. 65 erwähnten Typus von den Wettkämpfen mit dem Teufel. Hermel spannt ein Tau um den Eichenwald und reißt alles auf einmal nieder. „Da ihn dabei ein Fuhrmann hinderte, der sich mit einem Holzwagen vor einem Berg festgefahren hatte, setzte er die Pferde oben auf den Wagen und schob den Wagen mit Holz und Rossen gleich einem Schiebkarren vor sich auf die Höhe.“ Heimgekehrt legte er sich zum festen Schlaf.

** Auf dieselbe Weise füllt der Held bei einem gleich zu erörternden

dann die Knechte stecken 7, 15; in 26 ist etwas dezenter eine große Kotlache das Hindernis, über das nur Hans (wie auch bei den übrigen Hindernissen) seinen Wagen hinwegheben kann, wie er ihn in 33 „aus dem Geleise“ hebt.

Bei der Heimkehr geht es dann öfter nicht ohne Schaden für den Herrn ab. Hans fährt die Pfeiler des Torwegs um 44, deckt mit dem Baum, den er über der Schulter trägt, die Dächer ab 46. Er findet das Tor verschlossen und wirft den Wagen darüber 9, 28, 45, schlägt es ein und macht ein neues so groß wie ein Haus 19.

Das Holzabenteuer findet sich zusammengezogen — Hans soll den Holzanteil des Herrn holen und bringt das Holz der ganzen Gemeinde 34 — oder erweitert. Am Tag darauf soll Hans einen Wald von zehn Tagwerk bis zum Abend schlagen. Er geht hin, schläft dort bis in den Nachmittag, abends ist er doch mit dem Holz zu Haus 32. Dies Schlafen an der Arbeitsstelle hat auch 11. Martin ist Kien roden geschickt, hat im Walde erst tüchtig gegessen und getrunken, dann sich schlafen gelegt. Die Bauern, die mit ihm gekommen sind, sehen seine Hosen offen stehen und treten alle mit den Füßen hinein. „Plötzlich zieht M. das Gekröse zusammen, und alle Bauern sitzen fest. Nun erhebt er sich und spaziert mit den heulenden Bauern im Walde umher, wobei er gerade solche Stellen wählt, wo die Stubben am dichtesten stehen. Die Bauern klammern sich an diesen fest und entwurzeln sie, sobald M. weiterschreitet.“ Als er genug hat, entläßt er sie. Ähnlich erzählt 26. Hans legt sich auf der zu mähenden Wiese schlafen, nachdem er den Knechten alles weggegessen. Sie fahren ihm mit Reisern übers Gesicht, er denkt erst, es wären Ochsenfliegen, springt dann aber auf, packt die Knechte bei den Beinen und kehrt mit ihnen das Heu auf der Wiese zusammen. In 49 erbietet Vierzehn sich ein Getreidefeld allein zu schneiden, wozu sonst vierzehn Arbeiter nötig sind, wenn die Frau ihm auch für vierzehn koche. Als sie ihm das Frühstück bringt, liegt er im Gras und schläft auch nachher noch bis elf, um zwölf ist die Hälfte fertig. Dann schläft er wieder bis zur Vesper, ja danach bis sieben: um acht ist alles getan.

In den oben besprochenen Varianten zeigt sich das Holzfällen hie und da durch Mähen ersetzt. Vielfach gibt die Erzählung dem Starken Gelegenheit, in noch anderen landwirtschaftlichen Hantierungen eine unerwartete Kraft zu zeigen: dem Ackern und besonders dem Dreschen.

Vom Herrn mit den übrigen Knechten pflügen geschickt, heißt Hans die Mitknechte sich aufs Ohr legen und tut zum Schrecken des Herrn die

---

Abenteuer das ganze Tal zu, so daß der Bauer drin stecken bleibt. In 2 versperrt er der Gemeinde, die ihn fangen und töten will, den Weg mit einem Haufen, durch den niemand ohne Hacke und Schaufel kommen kann.

Arbeit allein 37. Gewöhnlich tut in dieser Hantierung schon der Knabe sich hervor. Am Tage, da er entwöhnt war, geht er aufs Feld mit dem Vater, der ihm die Peitsche gibt, daß er die Pferde antreibe. „Was will ich mit dem Ding!“ Er reißt eine Buche aus und schlägt damit das Pferd aufs Kreuz, daß es zusammenbricht. Der Vater will voll Angst nach Haus. „Wenn es mir gefällt, wird aufgehört!“ und der Alte muß bis zum Abend mit dem Knaben pflügen 7. Als der Vater den Sohn schilt, daß er den Pflug zu tief in die Erde drücke, schirrt er die Pferde aus und spannt sich selbst vor den Pflug und dann vor zwei Eggen zugleich. Nachdem er so allein das ganze Feld bearbeitet, trägt er Egge, Pferde und zwei ausgerissene Bäume auf den Schultern nach Haus 1. Als der Knabe, dem Vater helfend, mit einem Peitschenschlag die Pferde in zwei Stücke gehauen hat, pflügt er das Feld mit dem Peitschenstiel fertig und trägt den Pflug auf den Schultern, das halbe Pferd in der Tasche nach Haus. Später für seinen Dienstherrn ackernd, spannt er die Pferde aus, pflügt selbst und kommt nach Haus in jeder Tasche ein Pferd 31.

Beim Dreschen zerbricht er sogleich den Flegel 24, 28; er braucht ein anderes Instrument. Er holt sich im Walde eine Tanne, an die er mit einem Schiffstau eine Eiche bindet 16, bindet einen Kirsch- und einen Pflaumenbaum 34, zwei Bäume zusammen, die er ausgerissen 24, drischt mit zwei Balken 11, 28, mit Welle und Wiesbaum 15. Raum zu haben muß er das Scheunendach abheben 28, das er als Futterschwinge benützt zum Reinigen des Korns 16. In kürzester Frist hat er auf diese Weise die ganze Arbeit getan (wobei freilich der Riesenflegel die Tenne durchschlug 24). 43 sagt nur, daß er allein alles Korn 44, 45, daß er alle Erbsen an einem Tage drosch. Eigentümlich erzählt 5, ein armer schwächlicher Mann habe als Drescher Dienste genommen und sich einen Helfer gesucht. Wie dieser seinen Flegel an den Eckständer setzt, fängt der an zu knacken. „Willst du abwerfen oder dreschen?“ fragt der Helfer. Der Arme wählt das Abwerfen, wie er aber nur anfing, drosch der andere sogleich alles ab. „Das ist ja, wie wenn die Hühner was vom Boden scharren; ich muß nur selber abwerfen!“ Er steigt hinauf, schiebt alles Korn mit einemmal vom Boden herunter, drischt dann wieder und mit ein paar Schlägen ist alles fertig.

Sahen wir ihn in 16 das ausgedroschene Korn mit dem Scheunendach reinigen, so benützt er dazu in 43 das Scheunentor, in 15 läßt er alles Korn durch die Luke fallen und reinigt es durch Blasen, auch in 11 sondert sich Spreu und Korn, als er einigemal mit vollen Backen hineingeblasen hat. In 5, 28, 43 heißt es, er habe alle Getreidesorten durcheinander gedroschen, dann aber durch Blasen wieder jede auf einen besonderen Haufen gebracht.

Als Lohn hat er sich (für diese besondere Arbeit oder aber fürs Jahr, oben S. 54) vielfach so viel Korn ausbedungen, als er auf einmal tragen kann. Er pflegt dann wohl sämtliches Getreide, sämtliche Erbsen

in einen riesigen Sack zu stopfen und zum großen Jammer des Eigentümers auf einmal fortzutragen; die Einzelheiten über Beschaffung und Füllung des Sackes mögen unerwähnt bleiben.

In 16 hat sich der starke Drescher einen Karren voll Stroh ausbedungen und Brot und Fleisch so viel er essen mag. Er lädt den Karren so voll, daß die vorgespannten Ochsen ihn nicht ziehen können. Da erschlägt er die Tiere und wirft sie zum Stroh: „Ei so bin ich auch mit Fleisch versorgt!" Die Semmel dazu verschafft er sich, indem er abends, zum Backen bestellt, alles aufißt, was er fürs ganze Gesinde backen sollte. Hier sind zwei Sachen in die Dreschformel eingemengt: einmal das uns schon bekannte Töten der Pferde aus der Holzformel, dann aber das Stierabenteuer.

Mehrfach nämlich hetzt der Herr einen Stier auf den Starken, als dieser mit seinem Korne davongeht; Hans aber erschlägt das Tier, nimmt es auf die Schulter und dankt für den Braten. Die Einzelheiten lasse ich hier unerörtert.

Dem Herrn macht die erstaunliche Kraft seines Knechtes schwere Sorgen: wie muß es da mit dem Lohne werden, um den sie einig geworden! Er denkt also darauf, sich des bedenklichen Gastes zu entledigen, und die weitere Entwicklung des Märchens zielt wesentlich dahin, daß Hans in eine Reihe von Fährlichkeiten geschickt wird, die ihn verderben sollen.

Zunächst schickt ihn der Herr* in den Wald, wo wilde Tiere hausen, die ihn doch wohl fressen werden: Bären, Wölfe, Schlangen oder Dämonen. Der Starke aber bezwingt die Ungeheuer, tötet sie oder schleppt sie wohl gar wie Herakles den Eber zum Entsetzen des Herrn lebendig auf den Hof.

Hans fährt wie befohlen um Holz zu holen in den Wald und wirklich fressen die wilden Tiere seine Pferde oder Ochsen, er aber fängt die Löwen 11, Bären 19, den Wolf 36, Wolf, Bären und dreibeinigen Hasen und Teufel** 26 lebendig, spannt sie an den Wagen und kommt so zum Entsetzen des Herrn nach Haus. Er stellt die Tiere auf den Hof und schlägt sie tot, als sie kein Heu fressen 11, in den Kuhstall 19, in den Stall, wo sie Heu fressen müssen, während er den Teufel mit Geißelhieben traktiert, daß er schreiend bis in die Hölle rennt 26. In 49 ist Hans,

* In 25 sogar der Vater.

** „Ich fresse dir einen Ochsen!" „Meinetwegen, doch dann mußt du ziehen." Einfahrend ruft er „Hi wulf, tschâ hôs! drâg deuwel un der ôs!"

tückisch in den Wald geschickt, eingeschlafen; als er aufwacht, ist eine Kuh verschwunden. Er macht sich auf die Jagd, findet einen schlafenden Bären, spannt ihn ein und fährt nach Haus. Man bittet ihn das Tier loszulassen: „Nein, ich will mir ihn zähmen.“ Am nächsten Tag fährt er mit ihm in den Wald, verliert ebenso die zweite Kuh, spannt einen zweiten Bären ein und läßt die furchtbar Heulenden eine Riesenlast Holz nach Haus ziehen. In 25 hat Hans den Wagen so voll Holz geladen, daß die Ochsen ihn nicht mehr ziehen können. Da tötet er sie, wirft sie auf den Wagen, fängt einen Bären, spannt ihn vor und fährt heim. 47 weiß nur, daß der Held in den Wald geschickt, dort leicht einen Bären und Wolf tötete und das Holz heimbrachte. Man schickt ihn nun in einen noch schrecklicheren Wald, da tötet er leicht einen Löwen und ein anderes Ungeheuer. Ganz verblaßt ist 21: der Held tritt bei einem Reisenden in Dienst, den er im Walde gegen wilde Tiere schützen soll. „Das kann ich; ich schlage einen Bären mit der Faust tot wie eine Fliege!“ * Eine eigentümliche Darstellung bietet mit Verdoppelung und Verwirrung des Abenteuers 29. Dreimal von der Mutter in den Wald geschickt, Holz zu holen, überwindet der Held dort drei Riesen und erhält von ihnen eine immer siegreiche Keule (den Eisenstab!), eine Pfeife, nach der alles tanzen muß, und eine Flasche mit grüner Salbe, die vor Verbrennen, Verbrühen und Verwundung schützt. Auf Anstiften eines falschen Rothaarigen schickt ihn später der König, bei dem er in Diensten steht, gegen einen Wolf, der das Land verheert. Er fängt das Tier lebendig und treibt es mit seiner Keule wie ein Hirt das Lamm in den Hof, daß alle erschreckt entfliehen. Dann läßt er ihn nach seiner Pfeife tanzen und jagt ihn endlich auf Verlangen des Königs mit einem Keulenschlag davon. Dies Heimtreiben des wilden Tiers kennen auch andere Fassungen. Die Nachbarn schicken den Gefürchteten, daß er Feuer hole, zu einem Hirten, der die bösesten Hunde hat. Er erschlägt sie mit einem kleinen Stäbchen und kehrt zum Erstaunen des Herrn zurück. Einst streifen Wölfe um die Kälberherde, man schickt ihn, die Kälber in die Hürde zu holen. Er aber reißt eine Buche aus, treibt damit die Wölfe in die Hürde, läßt dann die Schafe zu ihnen und läuft davon 48. Gewöhnlich heißt es bei dieser Formulierung, Hans sei tückisch geschickt worden, verlaufene Kühe zu holen. Er reißt eine Eiche aus und treibt dem Herrn die Wölfe ins Haus, daß der entsetzt davon läuft. Er jagt darauf die Wölfe zurück und bringt die Kühe 34. Die tückischen Hirten hören Wölfe um die Hürde heulen und schicken den Burschen hinaus: die Kälber seien ausgebrochen, er möge sie holen. Er reißt eine zwölfjährige Buche aus und treibt damit die Wölfe zu den Kälbern hinein; entsetzt sehen die Hirten die Bescherung 50. Der böse

* Wenn in 10 der Held, im Walde hungrig geworden, den mit ihm wandernden Löwenbruder tötet, so liegt wohl auch eigentlich unser Motiv zugrunde.

Kaufmann heißt den Knecht eine angeblich entlaufene Kuh aus dem Walde holen. Der Knecht geht mit dem Stock, findet keine Kuh, sieht einen Bären in der Höhle, meint, das wäre die Kuh, schlägt ihn mit dem Stock, packt den Aufspringenden beim Hals, schleppt ihn nach Haus und sperrt ihn zu den Kühen in den Stall. Am Morgen findet der Kaufmann zu seinem Jammer die Kühe erwürgt, Hans gibt dem Bären eine Ohrfeige, daß er tot liegt 39. Der Knabe hütet die Kälber, einst trifft der Hirt ihn weinend und alle Bäume um ihn niedergestürzt. „Was ist los?“ „Rote Hunde waren da, haben mir ein Kalb gefressen!“ „Und die Bäume?“ „Habe ich zerbrochen, als ich mit den Hunden mich herumschlug; habe sie in die Hürde getrieben!“ Die Hürde ist voll Wölfe 51. Roland wird vom Vater geschickt, die Tiere in die Hürde zu treiben. Ein Kalb erweist sich widerspenstig, Roland zerrt es beim Schwanz hinein. Der Vater kommt nachzusehen: es ist ein Wolf 52. Samson schläft einst auf der Weide ein, da führen ihm die Lamignas (überirdische Wesen) die ganze Herde fort, um sie zu fressen. Samson wird ganz verrückt vor Wut, rennt in den dichtesten Wald, wo viele Bären wohnen, hält sie für Kühe und treibt sie mit einem ausgerissenen Baum in die Hürde. Am nächsten Tage weiß er nichts davon, sein Vetter Roland zieht den Lamignas nach und tötet sie mit Steinen* 53.

In 30 ist die Herbeiführung des Ungeheuers an eine andere Stelle geraten, in das Höllenabenteuer. Der Starke, in der üblichen Weise Gold aus der Hölle zu holen geschickt, bringt den Teufel (le roi des enfers) selbst zum Schrecken seines Herrn, den Heulenden mit der Zange an der Nase hinter sich zerrend.

Eine eigentümliche Wendung nimmt die Sache in einer deutschen Variante. Der Lehrjunge des Schmieds holt jeden Morgen Kohlen aus dem Wald. Einst muß er wieder „in den Berg“. Wie er nun „bei den Kohlenhagen kommt“, liegt da schlafend eine mächtige Schlange mit einer goldenen Krone auf dem Kopf. Er schlägt ihr die Krone ab und tötet sie; beim Kampfe brechen sie drei je fünf Fuß dicke Eichen um. Dann nimmt er die Haut der Schlange und reibt sich damit; davon wird er so stark, daß fürder nichts ihn töten konnte, nicht einmal eine Kanone 20. In 45 wird der Schmiedelehrling auf die Drachenheide geschickt; die Erzählung trifft hier vollends mit dem Seifriedsliede zusammen und wird späterhin für sich zu besprechen sein.

In einer Reihe von Varianten steckt man den starken Hans unter die Soldaten, in der Hoffnung, ihn auf diese Weise los zu werden. Der Held erweist sich aber nicht nur auch hier als ungeheuer stark, sondern auch als unverwundbar.

* In 52 stiehlt nach dem Wolfsabenteuer eine Bande Mairiac (Mauren) die Herde, Roland zieht ihnen nach, besiegt sie und bringt die Herde zurück.

Man gibt ihm womöglich gleich einen Uriasbrief* mit: der Bruder-General soll ihn hinstellen, wo es am gefährlichsten ist 17, der Sohn-Hauptmann in Besançon soll ihn gut aufnehmen, tüchtig füttern und bei erster Gelegenheit töten 32.

In 7 erweist der Soldat durch seine Stärke sich unbrauchbar, denn er zerbricht alle Gewehre und als man ihm dafür eine Kanone in die Hand gibt, auch diese.

In 32 läßt der Hauptmann der empfangenen Weisung entsprechend auf den Soldaten schießen, der geht weiter und klagt nur über die lästigen Fliegen; ebensowenig wird mit einer Kanonenkugel ausgerichtet. Da schickt ihn der Hauptmann seinem Vater zurück. Der General in 17 hat seinem Soldaten ein schlechtes Pferd gegeben, das bald stürzt. Gottlieb reißt ihm die rechte Hinterkeule aus, nimmt sie als „Loepschtok“ und geht zu Fuß weiter. In die vorderste Reihe gestellt, schlagen die Kugeln vor ihm in die Erde, daß ihm der Sand in die Augen wirbelt. Da wird er zornig, läuft gegen die Feinde und schlägt sie mit seiner Pferdekeule in die Flucht. Nun möchte der General ihn gerne behalten, aber Gottlieb will erst sein Jahr abdienen und kehrt zu seinem Herrn zurück. Auch sonst erweist der Held sich als ein Schrecken der Feinde. Er mäht sie mit seiner Eisenstange nieder 19, der starke Roland besiegt in Karls Heer die Mauren 51, 52. Seltsam erzählt 20. Bei einem Meister in Trier hatte Hans sich viel Geld verdient, kauft sich ein Pferd und tritt beim König in Schini als Husar in Dienst. Der König schlägt ihn nach dreizehn Jahren zum Ritter „und da halten sie ein Gastmahl in Frankreich“. Der König hatte keine Kinder; die anderen Könige zürnen ihm, daß er den Husaren zum Ritter gemacht, der Starke aber schlägt ihnen die Köpfe ab und den König von Frankreich schlägt er aus seinem Lande und durch Spanien.

Hier schließt noch ein seltsames Abenteuer sich an. In der Mitte von Spanien gelangt er auf einmal in ein Land, wo lauter Zwerge wohnten, die einem Riesenkönig untertan sein mußten. „Dieser aber kommt auf ihn

---

* Dies Motiv findet sich in unserem Typus auch außerhalb des Soldatenabenteuers. In 31 schickt der Dienstherr den Knecht zu seinem Bruder, dem Gefängniswärter, mit einem Brief, der diesen anweist, den Überbringer in Ketten zu legen. Hans meint, es sei Sitte, die Antwort in dieser Weise abzuwarten; als es ihm aber langweilig wird, zerbricht er die Ketten, schleudert die Tür mit einem Fußtritt aufs Dach und heischt die Antwort. „Ach ja, ich hatte sie vergessen!“ Der Wärter schreibt dem Bruder, er möge ihn mit diesem Kerl ungeschoren lassen. Hans trägt mit dem Brief gleich das ganze Gefängnis mit, damit die Brüder sich künftig bequemer besuchen können. Auch in 36 weist der Herr den König, von dem Hans das Gold holen soll, in einem Briefe an, den Überbringer zu töten.

an, als er in den Berg gegangen war, und sagt: ‚Was willst du hier machen?‘ und geht mit dem Dolche auf ihn los.“ Hans gibt ihm eine Ohrfeige, daß er vom Pferde fällt, der Riese schlägt mit Fäusten nach ihm, tut aber einen Fehltritt, Hans nimmt ihm den Dolch ab und sticht ihn tot. Da rufen die Zwerge: „Vivat unser neuer König!“ und führen ihn ins Schloß des Riesen, wo er zweiundvierzig Jahre lebt. Wenn diese verwirrte Erzählung die Kinderlosigkeit des Königs betont, so war wohl eigentlich die Meinung, daß der Husar Nachfolger des Königs werden sollte. In 54 ist Peter der Schwiegersohn des Königs geworden. Der erhält eines Tages ein Schreiben, er solle alles in Reih und Glied stellen und sich dort und dort zum Kampfe einfinden. Der König ist sehr traurig, Peter aber tröstet ihn, zieht allein hinaus, schlägt alles nieder, daß die Leichen um ihn sich häufen. Endlich wird auch er getötet, aber sein Vater, dem er ein „Lebenszeichen“ hinterlassen, und zwei Ochsen, mit denen es eine umständliche Bewandtnis hat, die uns hier nicht weiter interessiert, beleben ihn wieder. Des Königs Schwiegersohn wird der Starke auch in mehreren anderen Varianten, indem er ein Abenteuer mit Gespenstern in einem verwünschten Schloß besteht, das wir hier nicht weiter betrachten wollen.* Ein Anklang daran findet sich in der Erzählung von Hansens Militärdienst in 19. Hans geht unter die Soldaten und wird als Schildwache vor einen Turm gestellt, wo ein Gespenst zu erscheinen pflegt. Er ringt mit dem Teufel und läßt ihn erst los, als er verspricht, nicht wieder zu kommen. Einst hat der König einen Krieg mit einem großen Kaiser. Er läßt Hans kommen. Der tritt die Treppe ein, als er hinaufgeht, nur im größten Saale kann er stehen. Man macht ihn zum General, als Probestück soll er hundert Wagen Eisen ins Lager führen. Er kommt damit zu einem Fluß ohne Brücke und trägt alle Wagen samt den Pferden hinüber.** In der Schlacht haut er alle Feinde mit seiner riesigen Eisenstange nieder. Der König läßt ihm ein Haus bauen, in dem alles aus Eisen, Stahl und Gold ist, und macht ihn zum Nachfolger.

Der Unverwundbarkeit des Helden wird auch außerhalb der Soldatenformel von einer ganzen Reihe von Varianten gedacht.

* In 12 soll der Gutsherr gegen den Feind ins Feld, mag nicht, heißt Hans in der gräflichen Rüstung ausziehen und verspricht ihm dafür seine Tochter. Da Hans nach sieben Jahren nicht zurück ist, verheiratet der Graf sie anderweit. Im achten Jahr kommt Hans zurück. Der Graf verkriecht sich in den Ofen.

** In 41 hat Hans auf dem dreißig Meilen weiten Wege zur Garnison das Pferd erst fünfzehn Meilen selbst getragen, dann sich tragen lassen. 31 weiß von seiner Soldatenzeit überhaupt nur dies zu erzählen: Fleisch zu holen geschickt, bringt er allein drei Ochsen, dann drei Tonnen Wein, dann einmal eine große Kanone. Hierauf geht er als Knecht zum Bauern.

Beim Stierabenteuer hauen zwei Knechte ihn mit Äxten auf den Schädel. „Ich hätte nicht gedacht, sagt er, daß im Stalle die Mücken so beißen“ 7 (vgl. auch oben S. 56). Man begießt den Schlafenden mit Kesseln kochenden Wassers: er beklagt sich früh, daß man ihn im Schlafe gebadet. Man beschießt ihn mit Kanonen, er klagt über Mückenstiche 36. Die Knechte werfen ihn einst mit Steinen, er kratzt sich nur und meint, es sei merkwürdig, daß bei heiterem Himmel ein Unwetter losbricht: videro allora i servi, che la pelle di Giovanni era troppo dura 35. Diese harte Haut des Helden kennt auch 22. Hier ist unser Märchen mit dem Glasbergtypus verquickt. Als der Turniersieger zum drittenmal entfliehen will, haut der König mit dem Schwerte nach ihm, um ihn zu zeichnen. „Hans hatte aber eine so harte Haut, daß die Spitze des Schwertes darin stecken blieb und abbrach.“ Wenige Varianten enthalten Angaben, woher der Held seine Hornhaut bekam, vom Drachenfett, mit dem er sich bestrich, sagt 45, vom Reiben mit der Schlangenhaut 20, oben S. 60. In 29 hat er vom dritten Riesen eine Salbe erhalten, die gegen Verbrennen, Verbrühen und Verwundung schützt, oben S. 59.

Ich breche die ausführliche Analyse des Märchens vom starken Hans an diesem Punkte ab. Es ist in dem bisher Dargelegten so ziemlich dasjenige ausgeführt worden, was für die nachfolgenden sagengeschichtlichen Untersuchungen sich als dienlich erweisen wird. Zugleich aber dürfte mit dem Gesagten auch zur Genüge erwiesen sein, daß Bärensohn- und Starkhanstypus in vielen Varianten einander durchdringen. Und es ist in unserer bisherigen Analyse des zweiten Typus aus den aufgeführten Varianten alles herausgeholt, was eigentlich dem Bärensohnmärchen zugehört, so daß wir dessen Überlieferung nun auch von dieser Seite übersehen. Umgekehrt aber hat die vorstehende Untersuchung uns auch die Gewißheit gegeben, daß die Jugendstreiche des Helden im Bärensohnmärchen und vor allem seine Dienstabenteuer ihre wahre Heimat im Märchen vom starken Hans haben, in dessen Geist und Haltung sie allein sich vollkommen einfügen. Ich darf mich also begnügen für den weiteren Ablauf dieses Typus lediglich eine Übersicht zu geben.

Nachdem die Absicht, den Starken durch das Ungeheuer im Walde zu verderben, mißlungen ist, hat die Mehrzahl der Varianten noch drei sich steigernde Abenteuer bereit:

1. Man heißt den Helden in den Brunnen steigen und

wirft Mühlstein und Glocke auf ihn hinab. Er kommt unversehrt herauf und ist noch voll Lobes über den schönen Kragen und die prächtige Mütze, die man ihm gegeben.

2. Man schickt ihn mahlen in eine Mühle, die von Dämonen besessen ist. Er spielt den bedenklichen Gästen übel mit und kehrt unverletzt mit seinem Mehl zurück.

3. Man schickt ihn in die Hölle, Geld irgendwelcher Art zu holen, und er zwingt den Oberteufel, ihm das Gewünschte zu geben, so daß er selbst aus dieser Fährnis entkommt.

Danach fordert er meist Erfüllung des eingegangenen Dienstvertrags, erteilt dem Herrn einen Schlag, der ihn in die Luft wirbelt, und zieht davon. Eine Anzahl Varianten verabschieden sich hier schon; andere wissen noch zu erzählen, daß der Starke — lächerliche Tragik des Lebens — aus irgend einer komisch geringen Ursache den Tod fand, den keine Nachstellung ihm zu bereiten vermochte.

Das Märchen erfährt vielfach dadurch noch eine Aufschwellung, daß es Elemente aus anderen Typen übernimmt, mit denen es sich an irgend einer Stelle näher berührt.

So begeht Hans statt Krafttaten vielfach boshaft-törichte Streiche, weil sein Dienstverhältnis an das ähnliche eines anderen Typus erinnerte, den ich die „Zornwette" nennen möchte. Hier geht einer einen Dienstvertrag ein mit der Maßgabe, daß derjenige die bedungene Strafe erleiden solle, der sich zuerst über den anderen erzürne oder den geschlossenen Vertrag bereue. Im Schatten dieser Bedingung quält dann der Diener den Herrn durch eine Folge boshaft-dummer Taten. Reiche Literatur über diesen Typus geben Köhler-Bolte zu Gonzenbach Nr. 37, Zs. d. Ver. f. Volksk. 6.73 f., Kl. Schr. 1.149 ff., 261 ff., 326 ff. und Cosquin, Contes pop. de Lorraine zu Nr. 36.

Von hier aus schlägt sich leicht die Brücke zu einem anderen Typus, der von den Streichen eines Dümmlings erzählt, die ihrem Urheber ein Glück bringen, das den klugen Brüdern versagt bleibt. Dies Dümmlingsmärchen vermischt sich tatsächlich vielfach mit dem von der Zornwette, wie

man sich aus der zum vorigen Typus angeführten Literatur überzeugen kann (vgl. auch noch Köhler, Kl. Schr. 1.97 ff.); wir wundern uns also nicht Elementen daraus auch im Starkhanstypus zu begegnen.

Der Umgang mit dem Teufel aber zieht besonders häufig ein Märchen herbei, in dem ein kluger Schwächling den dummen Teufel in einer Reihe von Kraftproben betrügerisch überwindet; einige Parallelen, die aus slavischen Sammlungen sich sehr vermehren ließen, wo dieser Typus nach meiner Erfahrung besonders häufig ist, gibt R. Köhler, Kl. Schr. 1.477 ff. Und von da ist es dann ein kleiner Schritt zu dem unendlich verbreiteten Typus „Schneider und Riese" (KHM. 20), der tatsächlich vielfach in den Starkhanstypus hineinspielt. Es ließe sich leicht ausführen, daß alle die Entlehnungen aus den angeführten Typen nicht eben eine Verbesserung unseres Märchens bedeuten, da sie mit der ursprünglichen Charakterisierung seiner Hauptperson in augenscheinlichem Widerspruch stehen. Nicht besser ist es, wenn das Märchen, indem dem Starken Diebstähle zugeschrieben werden, schließlich in den Typus vom Meisterdieb (KHM. 192) ausmündet, was auch vereinzelt vorkommt.

In den Dienstabenteuern, die oben S. 37 ff. aus Varianten des Bärensohnmärchens aufgeführt sind, finden sich mannigfache Spuren der Einwirkung jener angeführten Typen. Ich darf mir ersparen auf das einzelne einzugehen und stelle zum Schlusse nur noch die Namen zusammen, die der Held in den aufgeführten Varianten des Starkhanstypus führt.

Er hat teils den nichtssagenden Märchennamen Hans 12, 15, 28 (in der Überschrift H. Meernixensohn), Johann 9, Jochem 7, Johann Jochem Georg 10, Joseph 34, Louis 33. Sonst heißt er nach seiner Größe und Stärke der große Hans 21, starker Hans 8, 24, 25, starker Franz 6, der starke Hermel 16, Giovanni della Forza 35, Giovanni il Forte 37, der starke Juon 40. Die Namen Dreizehn, Vierzehn usw., die auf seine Eßlust sich gründen, sind schon oben S. 52 besprochen; in 53 hat ein anderer Starker, Samson, dem Helden seinen Namen geliehen wie in 51, 52 Roland.

In 44 heißt er der dumme Hans, ohne daß die Erzählung den Namen rechtfertigte. Die russische Variante 39 nennt ihn einfach „Knecht" (Батракъ), die uckermärkische 18 den Knecht Sülwendal (etwa weil er

das Tal beschmutzte, oben S. 55), die hessische 2 Kürdchen Bingeling, wohl wegen der „Bingelmütze“, als die er die Glocke bezeichnet, die man ihm im Brunnen auf den Kopf wirft; nennt ihn doch auch die schottische 29 nach seiner Kleidung den Burschen mit dem Ziegenfell (Gilla na Chreck an Gour). Aber freilich wird dies Fell, wie wir oben schon vermutet, eigentlich auf die Abkunft des Helden zielen. Demnach heißt er Hans Bär 13, Иванко Медвѣдко 40, Medvedovitsch 41, Hartch ume (Petit d'ours) 48.* Der aus Eisen Geschmiedete heißt Isermartin 11, Eisenhans 26, der aus Holz geschnitzte Fából-Faragott Peter (der holzgeschnitzte P.) 54. Wenn der Held in 17, der nach langer Kinderlosigkeit endlich von einem „Alten“ verheißen und geboren war (oben S. 47) der starke Gottliäf genannt wird, so war jener vom Reichen abgewiesene, vom Armen bewirtete Alte eben Gott selbst wie in KHM. 87. Auch der Name Bénédicité in 32 forderte wohl eine analoge Einleitung, die dieser Variante fehlt. „Der schwarze Knirps“ in 48 deutet auf teuflische Abkunft.

f) Die Genossen.

Mit den Taten, die der Starke als Knecht verrichtet und der Erwerbung der Waffe ist auch in den reichsten Erzählungen die Kindheit des Helden abgeschlossen: nun zieht er — freiwillig oder fortgejagt — in die Welt. Ehe er aber an das große Abenteuer seines Lebens sich wagen darf, trifft er wandernd zwei oder mehr** Kraftmenschen wie er selbst und gesellt sie für seine weitere Fahrt als Genossen sich zu: Genossen freilich, die ihm weniger die nötige Unterstützung für seine Taten gewähren, als daß sie, im Ernste überall versagend, vielmehr nach Märchenart die dunkle Folie bilden, von der die Kühnheit und Kraft des Helden sich umso leuchtender abheben.

Wandernd trifft der Held diese Kraftmenschen*** in erstaunlicher Beschäftigung mit Bäumen, Bergen, Steinen, Eisen, Mühlen, Wasser u. a. Ihre Hantierungen sind durchweg darauf angelegt, daß sie eine unerhörte Stärke voraussetzen; die Bestimmungen im einzelnen sind sehr verschieden.

* Das Bärenkind 46, 50 nur in der Überschrift.

** Es sind, wenn ich recht gezählt habe, in vierunddreißig Varianten zwei, in vierundzwanzig Varianten drei Genossen. Einer nur ist es in 77, 78, vier in 69, 87, fünf in 42, zwölf in 12.

*** Sie heißen Riesen in 5, 12, 91, 152.

Der Baummensch reißt gewöhnlich Bäume — Eichen, Tannen, Fichten, Platanen werden namentlich angeführt* — mit der Hand aus 5, 12, 22, 28, 32, 39, 40, 42, 45, 49, 51, 57, 65, 70, 78, 80, 83, 86, 87, 89, 90, 91, 125, 127, 132, 143, 188, 194, die Stämme bricht er über dem Knie 5, 39, 125, windet sie wiederum mit Bäumen zu Bündeln zusammen 28, 70, 79, 83 und trägt sie auf der Schulter 22, 132 oder den Händen 194, oder benützt einen Baumstamm, nachdem er die Äste entfernt, als Spazierstock 42. Oder er spaltet Bäume 83, 161, haut Holz, mit jedem Schlag eine Klafter 46, einen Baum 43, fällt einen Baum, indem er dreimal mit dem Schmiedehammer daran klopft 167, zerhackt Eichen wie Stroh 177. Oder er bindet Baumwipfel zusammen 10, 125, 157, oder biegt alle Bäume im Bogen 144, oder macht umgekehrt die krummen Stämme gerade 158 oder beides: die geraden krumm und die krummen gerade 41, oder er macht alle Eichen gleich, indem er die hohen niederdrückt, die niedrigen hochzieht 142. Was der Trérifur in 57, der Врнн-Дубъ (Eichendreher) in 152, der Strauchfresser in 170 tun, ist nur aus ihren Namen zu erraten, gesagt wird es nicht. Eine besondere Leistung vollbringt der Herr in 150, der jeden Wald beiseite schiebt, der den Wandernden begegnet.

Der Bergmensch dagegen ebnet einen Berg 89 (indem er mit jedem Hackenhieb drei Wagenladungen voll abreißt), 90, 143, 151, trägt einen Berg in eine Schlucht 12, 142, spaltet einen Berg 83, damit die Luft durchgehen könne 5, dreht einen Berg mit einem Schlage seines Eisenhakens 87, stürzt ihn um 69, wirft Berge untereinander 100, spielt mit Bergen wie mit Ballen 40. Oder er stützt einen Berg mit der Schulter 79, 121, dem Rücken 71, den Händen 70 (schon seit hundert Jahren), stützt eine Brücke mit den Händen 42, ein wackliges Schloß mit den Schultern 69, eine Grotte, die eine Stadt überwölbt und sie begräbt, als er weggeht 102. Hierher stellen wir auch den Mann, der eine riesige Last auf dem Rücken 88, einen Mühlstein auf der Schulter 127, 132, oder zweitausend Ziegen unter dem Mantel trägt 188. Was der Giovanni del monte in 109, der Горыня-Богатырь (Bergheld) in 144, der Врнн-Гора (Bergdreher) in 152, der Bergsteiger in 170 tun, ist nur teilweise aus den Namen zu erraten. Der Bergmensch in 150 schiebt wieder alle Berge beiseite, so daß die Wandernden stets ebenes Land vor sich sehen.

Der Steinmensch schlägt mit der Faust Stücke aus den Felsen 28 (er will sich ein Haus bauen, weil nachts immer Bären, Wölfe und anderes Ungeziefer so an ihm herumschnuppern, daß er nicht schlafen kann), 12, Mühlsteine 5, 46, Steine aus der Mauer einer verfallenen Burg 10, reißt Steine aus der Erde und wirft sie weg 22, bricht Steine 158, spaltet sie 43, zerklopft sie mit den Fäusten 45, 51, 157, zerreibt sie 40, 41, 161, zerstampft einen Stein und bäckt Golatschen daraus 135, stößt zwei Felsen

* In 188 sind es Bäume, die mit den Zweigen den Himmel, mit den Wurzeln die Hölle berühren.

zusammen 180, wirft Steine ins Wasser 57, hundertpfündige Felsstücke nach der Kathedrale von S. Michel 76, spielt mit Steinen Fangball 71, mit Mühlsteinen 79, 80, 86, mit zwei Mühlsteinen und einem Stückfaß 72, mit Windmühlen 100. Was der Paletta in 97, der Вярни-Каминь (Steindreher) in 152 tun, läßt die Erzählung nur aus den Namen erschließen.

Mühlsteine und Windmühlen führen uns zu dem Mühlenmenschen hinüber. Er dreht eine Mühle mit hundertundzwanzig Gängen 39, viele Mühlen mit einer Handkurbel 91, neun Mühlen mit einem Finger 163, oder aber er treibt eine Windmühle durch Blasen 77, mit seinem Atem sieben Mühlen auf einmal 32, 42, fünfundvierzig Mühlen 88. In 77 bläst der Lungengewaltige zudem ein Feuer auf einem tausend Meter entfernten Berge aus und zugleich den Berg um. Hier schließen die beiden Wettermacher an: der eine bläst Wolken, Regen und Sturm wohin er will 87, der andre, ein Riese auf einem Berg, hat große Haufen Nebel in seinem Sack, den er nur zu öffnen braucht, um es regnen zu lassen 91. Was aber Giovanni dell'acqua in 109 tut wird uns nicht gesagt. Wie der mit Windmühlen Fangball Spielende oben nach dem Steinmenschen hinüberschielt, so zum Bergmenschen, der eine Mühle samt dem Wasser mit sich schleppt 160, zum Baummenschen, der eine Mühle aus dem Boden reißt 65. Der Müller auf dem Berge aber, dem sich auf jeder Schnurrbarthälfte zwanzig Mühlsteine drehen 151, leitet uns zum Wassermenschen über.

Der Wassermensch nämlich dämmt mit seinem Bart einen Fluß ab 121, 49 (weil er dem Müller zürnt), 102 (um eine Stadt zu erhalten, die ersäuft, als er weggeht), sein Schnauzbart dient den Leuten als Brücke 12, über die Fußgänger, Reiter und Wagen ziehen 144. In 142 hält er den Fluß mit dem Munde auf, fängt mit dem Schnauzbart Fische, brät sie auf der Zunge und ißt sie; in 143 erleichtert der Bärensohn dem mit dem Schnauzbart Fischenden die Arbeit, indem er den See austrinkt. In 165 trinkt der Wasserheld selbst den See aus (und spuckt ihn wieder aus), in 63 den Fluß. Mit den Händen lenkt er in 180 zwei Flüsse zusammen. In 202 geht er über einen Fluß ohne sich naß zu machen. Mischformen sind es wieder, wenn er Wasser in einer Tonne trägt 72, oder eine Kanone auf dem Schnurrbart 160. Der Wundermensch in 42 wird selber zum Fluß: er hat bei der Bearbeitung eines Kleefeldes so geschwitzt, daß er die ganze Straße überschwemmt hat.

Endlich lernen wir noch einen Eisenmann kennen. Er zerbricht ein Hufeisen 165, die Eisenstange des Helden 71, zerschlägt Stahl mit der Faust 121, treibt mit den Fäusten Nägel in ein Zinkdach 177, drückt eine Eisenpike so mit der Hand, daß sie abtropft 163, macht Knoten in eine Eisenstange und löst sie wieder auf 10, schmiedet eine Kette auf dem Knie und auf der linken Hand einen Säbel 156, kocht Eisen in einem hohlen Baum 161.

Neben diesen größeren Gruppen finden sich noch eine Reihe vereinzelter Bestimmungen. Mehrfach begegnen Leute mit über-

mäßig scharfen Sinnen. Ein Horcher, der, mit einem Ohr auf der Erde, das Gras wachsen hört 63, wie ein Schwarm Mücken von dem hundert Meilen entfernten Meere auffliegt 88, wie auf der andern Seite der Erde ein Heer marschiert 87, alles was sich am Ende der Welt begibt 165. Ein Scharfsichtiger, dem nichts verborgen bleibt 177. Ein Scharfschmeckender, der einen Mühlstein ableckt, mit dem vor hundert Jahren gemahlen wurde, wie ein Zweiter die Ziegel eines Backofens, in dem vor ebenso langer Zeit zuletzt gebacken wurde 69. Einer der Getroffenen versteht Stricke aus Gras und Kraut zu drehen 135, 202 oder gar aus Sand 166 (worüber unten mehr), Spindeln aus Buchen zu machen 166, Erbsen scheffelweise zu säen 143, so flink zu nähen, daß er an einem Tage einen Menschen von Kopf bis zu Fuße kleidet 167. Oder er ist ein Zimmermann, der in einer Nacht einen Palast mit zweiundzwanzig Türen und Galerien baut 188, ebenda der andere ein geschickter Bogenschütze, der Dritte ein Schnellläufer, der in einer Minute Neuigkeiten aus allen vier Enden der Welt herbeibringt, wie auch in 42 der Wundermensch auf Widoltart sich die Beine fesseln muß, damit er nicht einem Hasen vorlaufe. Longues-Jambes in 191 hat dagegen in seinen Haaren eine Baumwollstaude, deren Schatten sechs Länder bedeckt; er wie Longs-Bras und Larges-Oreilles sind aus ihren Ländern vertrieben, weil sie zu lange Beine, Arme, Ohren haben. In 63 tritt ein Fresser auf, der alle Ochsen in einer Hürde verzehrt, in 165 ein Springer, der in einem Augenblick tausend Klafter hinab und wieder zurück springt. Wunderlich trifft der Held im kalmückischen Märchen 193 erst einen schwarzfarbigen Gesellen, der sich selbst definiert als einen „dem Wald entstammenden vollkommen ausgewachsenen Menschen", dann einen grünfarbigen „dem Rasen entstammenden"*, endlich einen weißfarbigen „vom Krystall geborenen" Menschen.

Von den Riesen in 152 wird nur gesagt, daß sie Stöcke von Blei und Holz führten. In 7 trifft der Held „zwei starke Menschen" im Walde, in 164 zwei „Seines Gleichen", ohne daß wir Genaueres erführen. In 89 begegnet er vor den Genossen einem, der ihm den Weg weist, indem er mit dem Gespann deutet, das er pflügend lenkt.

Diese starken Herren führen in unserem Märchen vielfach einen deutlich appellativen Eigennamen, der von ihren heroischen Fähigkeiten hergeholt ist.

Der Baummensch heißt: Baumausreißer 5, 22, Baumdreher 10, 41, Trérifur 57, Eichedräjer 29, Tord-Chêne(s) 78, 79, 81, 82, 83, 86, Teurds-Chêne 68, Arracheur de chênes 65, Дубыня (Eichenmann) 142, Дубыня-Богамырь 150, Дубовикъ 151, Вярни-дубъ (Eichendreher) 152, Tannen-

* In einem Märchen vom Psychetypus bei Bladé, Cont. pop. de la Gascogne S. 15 erscheint auch ein ‚homme qui était vert comme l'herbe,' der danach ‚l'Homme Vert' heißt. Er hat ein Kyklopenauge.

dreher 28, Еленя-Богамырь (Tannenheld) 143, Arrenca-pins 87, Arranca-pinheiros 90, Hulzhacka-Seppl 39, (Bretsager und Holtklöwer in 1 mit der Einleitungsformel C gehören auch hierher, worüber unten), Brændekløver 46, Brændehuggere 43, 51, Baumspalter 161, Spaltebaum 178, Tomba-pinheiros 89, Baumzerreiber 99, Eichenbieger 183, Biegebaum 178, Дугиня-Богамырь (Bogenheld) 144, Holzkrummacher 122, Baumschlepper 194, Strauchfresser 170, Лѣсиня-Богамырь (Waldheld) 143.

Der Bergmensch heißt: Bergschieber 5, Bergwälzer 183, Brise-Montagne 79, Décotte-M. 68, Range-M. 66, 71, Tourne-M. 100, Gira-montanyas 87, Вярни-Гора (Bergdreher) 152, Arrasa-montanyas 89, 90, Bergspieler 40, Appuie-Montagne 79, Spallaforte 102, Bergsteiger 170, Giovanni del monte 109, Горыня 142, Горыня-Богамырь 144, 150, Богамырь-Горникъ 143 (Bergmensch, -held). Der Lastträger in 88 nennt sich Carguin Cargon, hijo del buen cargador.

Der Steinmensch führt die Namen Steinhauer 5, 29, Stenhuggere 43, Steenklöwer 1, Stenkløver 46, 51, Felsenklipperer 28, Felsenstoßer 180, Felsausreißer 99, Steinausreißer 22, Spaltestein 178, Steinreiber 122, 161, Steinzerreiber 41, Товчикамінь-Печиколачі (Stampfestein-Backegolatschen)* 135, Вярни-Каминь (Drehe-Stein) 152, Steinspieler 10, Müllstaan-Hansl 39, Steinn 57.

Der Mühlenmann nennt sich einfach Müller 194 und Мельникъ 151 oder Jean de la Meule 79, 81, Meule-à-Moulin 86, Meule-de-Moulin 68, Mill-Turner 163, Palet-de-Moulin 100, Petit-Palet 66, 71, Paletta 97, Arracheur-de-moulins 65. Der Mühlenbläser heißt Soplin Soplon, hijo del buen soplador 88, der Wolkenschnauber in 87 Bufim-bufaina.

Der Wassermensch heißt Flüsselenker 180, Passa-vão 202, Giovanni dell' acqua 109 oder nach dem Schnurrbart Barbiscat 92**, Barbalunga 102, Усыня 142, Усыня-Богамырь 143, 144 (Schnurrbartmann, -held).

Der Eisenkerl nennt sich Brise-Fer 66, 71, Pike-man 163, Eisenknüpfer 10, Zerkocher 161.

Die Horcher nennen sich Escoltim-escoltaina 87 und Oidin-Oidon, hijo del buen oidor 88, der Seildreher Сучимотузокъ (Windeseil) 135.

Der Erbsensäer heißt Горошникъ 143; Longues-Jambes, Longs-

* Mit ihm dürfen wir vielleicht den gewöhnlichen „Bäcker“ in 93 zusammenstellen, der den Namen Boca da furn (Ofenloch) führt.

** Der Herausgeber meint zweifelnd, der Ausdruck solle wohl „Katzenbart“ bedeuten; richtig erklärt ihn natürlich die obige Zusammenstellung, obwohl im Märchen nichts gesagt wird als daß er Riese war und einen Stock von Blei führte. Worauf aber der Name des zweiten Riesen (der einen Holzstock führt): Testa de molton „Widderkopf“ deutet, weiß ich nicht; vielleicht ist damit zusammenzuhalten, daß der Held des Märchens in 152 Іванка-Баранка (Hänschen Widderchen) heißt, was zu seinem begründeteren Beinamen Мѣдьвѣжья Вушко (Bärenohr) sich nicht fügen will.

Bras und Larges-Oreilles 191 haben wir oben schon kennen gelernt, was Molle 97 ist und tut, wird nicht gesagt. In 82 wird einer der Genossen Jean de l'Ours genannt, weil der Held selbst Jean sans Peur heißt. 70 nennt den Helden Pierre, seine Genossen Pierre-Joseph und Pierre-Marie. Sonst führen sie auch wohl andere gewöhnliche Namen: Kuba und Boleš 127, Názek und Bobeš 132, Ronkel, Sus, Tist, Jakken und Ariaan in 42.*

Zum Schlusse noch ein Wort zur Kritik dieser mannigfaltigen Angaben über die starken Genossen des Bärensohns. Jeder Märchenleser weiß, daß die Läufer, Horcher, Schmecker usw. nicht in unser Märchen gehören, sondern ihre Heimat haben in dem bekannten Typus von den Menschen mit den wunderbaren Eigenschaften, mit seinen mannigfachen Abwandlungen, für die Benfey, Kl. Schriften 3. 94 ff., Afanasief, Нар. Русс. Сказки 8. 484 ff., Köhler-Bolte zu Gonzenbach Nr. 74, Zeitschr. d. Ver. f. Volksk. 6. 168, Kl. Schr. 192 ff., 298 ff., 389 ff., 438 ff. reiche Nachweise gegeben haben; der Einwirkung des erstgenannten Typus werden wir noch an einem anderen Punkte unseres Märchens begegnen. Fand hier also eine Erweiterung des Motivs von den Übermenschen statt, so zeigen andere Varianten eine Verkümmerung, indem die Genossen das Übermenschliche abstreifend, mehrfach zu Handwerkern geworden sind, die höchstens in der Benennung ihres Berufs noch an den ursprünglichen Baum- und Steinmenschen erinnern; einen „Jäger" legt dann das Waldhausabenteuer nahe.

So trifft Hans einen Jäger und einen Steinsprenger 4, Jäger, Steinhauer und Holzhacker 6, Seiler (für die Fahrt in die Tiefe!) und Bäcker, der in seinem Namen Boca da furn, d. h. Ofenloch, doch noch einen Abglanz überirdischer Herrlichkeit bewahrt 93, einen Messerschleifer, Schmied und Zimmermann 189, Schuster und Schneider 26; vgl. auch die Müller oben S. 70.

Das alte Übermenschenmotiv fehlt dann besonders in jenen Varianten, die mit Verlust der eigentlichen Einleitungsformel den Helden sogleich ins Waldhaus führen. Da finden denn wandernd das Waldhaus oder leben gleich im Waldhause drei Jäger 67, ein Jäger und ein Schneider 36, Nonne, Bergmann und Schmied 38, ein Ritter mit drei Gefährten 13, drei Brüder 59, 60 (in beiden der Jüngste verspottet), 61 (der Jüngste heißt Oskudolgur

* Unverständlich ist mir der Name des dritten Begegneten in 151: Дуровикъ, von dem nicht gesagt wird, was er machte. E. Berneker schreibt mir: „Wahrscheinlich verstümmelt und an die Sippe von дур- ‚närrisch' angelehnt."

„Aschenputtel"). Die „Brüder" mit dem verachteten Jüngsten erinnern an die Einleitungsformel B, an C dagegen, wie wir noch sehen werden, die mehrfache Angabe, daß desertierte Soldaten z. T. verschiedenen Grades das Waldhaus fanden, in dem der niedrigst Graduierte sich als Held erweist: 16 (Unteroffizier, Gemeiner und Tambour), 24, 48 (Wachtmeister, Korporal und Gemeiner); in 109 erinnern aber die Namen der Deserteure Giovanni dell' acqua, Giovanni del monte und G. della gran' forza noch deutlich an den Wasser- und Bergmenschen.

Eine seltsame Abweichung hat endlich noch 182. Sein Held trifft, von den ältern Brüdern seines Erbes beraubt und verjagt, erst zwei Handwerksgesellen, die ihm zu essen geben, dann eine weinende Alte, die hilflos ist, da man ihr befohlen hat einen Fisch zu kochen, der kein Fisch ist und Augen hat, aber nicht am Kopfe. Er sagt ihr daß ein Krebs gemeint sei. Der Held heißt hier „Schlaukopf" und war von Kindheit an hervorragend klug, weil die Rasenmutter ihn gesäugt (vgl. unten); so kann er ja wohl eines Amtes walten, das sonst, wie man weiß, „die kluge Bauerntochter" versieht. In den ‚Handwerksgesellen' aber schimmert noch das Übermenschenmotiv durch.

Die angeführten Namen werden dem Bärensohn öfter auf seine ausdrückliche Frage genannt. Nicht selten aber begrüßt er die Begegneten sogleich mit ihnen: „Guten Tag, Held Schnauzbart!", „Adeus Passa-vão" u. dgl. und sie antworten mit einem „Guten Tag, Bärenhans!" u. ä. Öfter steht der Held verwundert still vor dem Tun dieser Kraftmenschen und ruft aus: „Du bist aber stark!" der Begegnete aber antwortet: „Jawohl, aber stärker ist Peter Bär!", oder „Ich bin nicht stark, stark ist, der die Kart zum König trug!" u. ä.*

Die Kraftmenschen verlangen entweder sofort mit dem Bärensohn zu ziehen, oder aber, nachdem er sich mit ihnen in einem Wettkampf gemessen und überlegen gezeigt hat. Die Überlieferung ist auch hier sehr vielgestaltig und häufig verdunkelt.

Vielfach findet ein Wettwerfen statt. „Wir wollen unsere Kraft messen!" fordert der Held den Baumausreißer heraus und wirft ihn gleich so weit in den Wald, daß er ihn nur mit Mühe wiederfindet 49. Die Starken werfen mit Felsstücken nach der Kathedrale von S. Michel, ohne sie zu erreichen. Bärensohn tut mit, wirft zuerst zehnmal zu weit, das zweitemal trifft er und die Kathedrale stürzt ein 76. Dem Müller, der einen Berg umgeblasen hat, seine Kraft zu zeigen, wirft er einen Stein nach einem

* So in den Varianten 10, 12, 51, 89, 90, 142, 163, 188, 194.

entfernten Berg, der getroffen zusammenstürzt 77. „Wir wollen sehen, wer stärker ist!“ sagt der Held zum Mühlsteinspieler, läßt sich die Steine geben und wirft einen gleich so weit, daß jener Angst hat, ihn zu verlieren 72. Arranca-Pinheiros will nur mit seinesgleichen gehen; erst als der Held seinen schweren Eisenstock in der Luft gewirbelt hat, folgt er ihm erstaunt über seine Kraft 90.

Der Held ringt mit dem Steinbrecher, besiegt ihn und schont ihn unter der Bedingung, daß er ihm diene, ebenso den Baummenschen 157. „So würde ich den Hirten zerreiben, den das scheckige Kühlein nährte (vgl. oben S. 26), wenn ich ihn nur hätte!“ sagt der Steinzerreiber; der Kuhsohn ringt darauf mit ihm und besiegt ihn ebenso wie den Baum- und Eisenmenschen 161. Hans heißt den Steinreiber aufhören, da er ihm den Fluß trübt, aus dem er trinken will. „Ich möchte Dich selbst zerreiben!“ antwortet der. Hans schlägt ihn bis an die Achseln in die Erde, so daß er um sein Leben flehend ihm als Knecht sich anbietet; ebenso geht es dem Baumdreher 41. Den baumausreißenden Riesen schlägt der Held auf die Beine, daß er zu Boden fällt und um Verzeihung bittet 91. Der Held trifft zwei starke Männer im Wald, „die ihre Kraft mit ihm messen“. Zuerst müssen sie seinen Korb und Stock tragen, das können sie nicht; es folgt ein Ringkampf, sie werden auf den Rasen geworfen und geben sich in seine Gewalt 7. Sonderbar verspricht den drei Starken besseren Lohn als sie bisher gehabt und so folgen sie ihm. Er will seine Eisenstange von ihnen tragen lassen, aber der Erste kann sie nicht einmal heben, der Zweite heben aber nicht tragen, der Dritte trägt sie nur drei Stunden 5. In 167 stützt der Held mit seiner Stange die Bäume, die der Starke mit dem Schmiedehammer fällt. Breit ausgeführt sind die Wettkämpfe in 165. Der Held hat von einem Starken gehört, der ein Hufeisen zerbricht; ihn aufzusuchen verläßt er das Vaterhaus. Er findet ihn, verlangt, daß er seine Kraft zeige, sieht ihn ein Hufeisen zerbrechen und zerbricht selbst sofort drei; da läuft der Starke beschämt davon. Er zieht weiter, andere Helden zu suchen, hört von einem auf einem Berge, von dem niemand wiederkehre: auf schwarzem Pferde stürzt ihm ein Mohr mit gezücktem Säbel entgegen; die Berge zitterten, wenn er schrie. Der Held geht ihm furchtlos mit dem Säbel entgegen, da stürzt ihm der Mohr zu Füßen, bittet um Vergebung und will sein Sklave sein; er ist dabei zu einem weißen Menschen geworden. Dasselbe geschieht noch auf zwei anderen Bergen. Einige Varianten enthalten Angaben, die wie Verdunklungen des alten Wettkampfmotivs aussehen. Iwaschko hilft dem Erbsensäer und streut mit jeder Handvoll ein Maß: da ist das Säen gleich besorgt. Er hilft dem, der den Berg abgräbt und schiebt mit einem Ruck den ganzen Berg weg. Er hilft dem Schnurrbartmann, der noch wenig Fische erbeutet hat, indem er den See austrinkt: da kann er gleich alle Fische mit den Händen wegnehmen 143. Vielleicht handelte es sich ursprünglich um einen Wettlauf, wenn in 26 der Held dem Schuster, dann dem Schneider, die vor ihm ausreißen,

nachläuft und sie in die Westentasche steckt. Vielleicht gehört auch 71 eigentlich hierher: Brise-Fer zerbricht die Eisenstange des Helden, der spuckt darauf und leimt sie so zusammen, daß man den Bruch nicht mehr sieht.

In den eben besprochenen Fassungen folgen die bezwungenen Starken dem Helden mehrfach als seine Diener. Sonst schließen sie sich ihm einfach als Genossen, Kameraden, Freunde an; hie und da heißt es, die drei hätten ein brüderliches Verhältnis eingegangen.

Im hessischen Märchen 22 nennen sie sich Brüder, stalbrødre heißen sie im dänischen 51, fecerunt se fratres sagt die Zigeunerfassung 178, zu „Wahlbrüdern" machen sie sich in den bulgarischen Varianten 165 (se fatia pobratimi) 166, Kreuzbrüdern in 122; als „jüngerer Bruder" will im russischen Märchen der Erbsenmann dem Helden folgen 152.

g) Der Dämon im Waldhaus.

Indem der Held nun mit seinen starken Genossen weiter wandert, erfahren sie die erste Phase der Haupthandlung des Märchens, das Abenteuer im Waldhause, wie wir es künftig kurzweg nennen wollen. Sie stoßen nämlich auf eine menschenleere Behausung und richten sich darin ein. Bald aber zeigt sich, daß sie von einem dämonischen Wesen* heimgesucht wird, das die Genossen des Helden einzeln mißhandelt. Erst der Bärensohn bezwingt es; doch entkommt es auch ihm und muß in der Unterwelt aufgesucht werden.

Wie oben S. 16 schon festgestellt wurde, mündet an diesem Punkte die Einleitungsformel C in A ein; wir ziehen natürlich, indem wir uns nunmehr anschicken die Einzelheiten des Waldhausabenteuers zu betrachten, auch die Varianten der zweiten Gruppe sogleich mit ein.

Das Haus wird zufällig getroffen** oder ein Licht lockt die am Abend im tiefen Walde Verirrten zu ihm.

* Ich nenne diesen Dämon, wo auf seine besondere Erscheinungsform nichts ankommt, wie schon bemerkt, der Kürze halber auch schlechthin „Erdmann".

** Sie bauen sich die Hütte selbst 70 (in der Wüste aus den Trümmern ihres gescheiterten Schiffs), einen Palast an der Stelle, wo die Norka verschwunden ist 139. 135 wird der Kochkessel unterwegs aufgestellt, von einem Haus ist nicht die Rede.

Ein Licht oder Feuer hat zu dem Hause geführt 18, 1, 21; es war einer von ihnen auf einen Baum gestiegen, da hatte ers gesehen 4, 24, 103, 111, 130 und seine Mütze in der Richtung geworfen 1, 5, 21. Oder der Scharfsichtige hat es erspäht 177, oder sie hören im Walde plötzlich ein Gelächter, ein Männlein steht vor ihnen und führt sie zum Schloß 36.

In 117 führen den Helden die Mutter Bärin und seine vier Milchbrüder zum Waldschloß, statt daß er mit den Brüdern oder Genossen wanderte.

Mehrmals findet sich eine künstlichere Wendung.

Die Genossen suchen im Walde getrennt, der Held gibt als er das Waldhaus gefunden, mit einem Horne das verabredete Signal 50, einer Trompete 179, einer Pfeife 127, 132. In 179 ruft er mit einer Trompete die Brüder, als er auf den Stein über dem Loche gestoßen ist. Hier hat er vorher an zwei Apfelbäumen Früchte gefunden, die Hörner erzeugen und wieder nehmen, ein aus der Fortunatusgeschichte wohlbekanntes Motiv (vgl. Grimm KHM. 122 mit Anm., Köhler Kl. Schr. 1.186), von dem hier keine Verwendung mehr gemacht ist. Die Brüder waren an einem Dreiweg, der älteste in der Mitte zu Städten, der zweite rechts zu Dörfern, der jüngste links in den Wald gegangen, d. h. doch wohl, er wählte nach sonst häufigem Motiv den gefahrvollen Weg. Denn auch in 55 folgen die Genossen dem Helden widerwillig, als er von der Straße weg den Steig zum Walde einschlägt. Und in 85 verschmäht der Held, allein wandernd, den Weg geradeaus, der in drei Tagen nach Paris geführt hätte und wählt den rechts, der ins „Land des Hungers und Durstes" führt. In 98 trennen die Brüder sich am Kreuzweg, um nach einem Jahr dort sich wieder zu treffen; der Jüngste kommt zuerst hin, nachdem er den Stein gefunden.

Die einsame Behausung heißt am öftesten ein Schloß oder Haus im Walde; doch kommen auch andere Definitionen vor.

Ein Schloß im Walde: 17, 18, 19, 20, 22, 24, 27, 28, 32, 33, 36, 38, 39, 42, 43, 46, 48, 50, 55, 65, 67, 71, 78, 79, 81, 82, 83, 86, 88, 92, 93, 97, 99, 100, 103, 111, 113, 129, 131, 152, 160. 189, ein (altes) Haus im Walde: 1, 5, 8, 10, 21, 26, 29, 30, 34, 41, 51, 57, 59, 85, 109, 122, 167, 180, 191, ein Gehöft (gaard) im Walde 49, eine Hütte im Walde 6, 15, 37, 39, 40, 130, 132, 142, 144, 156, 166, 177, eine Köhlerhütte 12, eine Höhle im Walde 13, 45, 102, 121, 127.* Es heißt einfach ein Haus 89, Bauernhaus 87, Haus an freiem Ort 90, an einem Berg 4, Hütte auf einem Berg 193, Haus in einem Berg 16, Schloß im Innern eines Bergs 125, in einer Wüste 192, Hütte in der Einöde 151, in einer Ebene 91,

---

* Nach 183 leben sie in einem neugegründeten „Waldgesinde". Ich weiß nicht, was das ist.

Badstube 169, Haus in der Stadt von Zauberern bewohnt 92, von Dieben 178, verlassener Palast in verlassener Stadt 189.

Dies Haus wird vor allem als menschenleer bezeichnet.

So in 1, 4, 5, 10, 17, 18, 21, 22, 24, 26, 28, 29, 30, 32, 34, 41, 42, 43, 48, 49, 51, 55, 65, 78, 90, 93, 103, 109, 142, 180, 189, 192, 193.

In 178 war das Haus von Dieben bewohnt, die beim Nahen der Wandernden entfliehen, in 45 die Höhle von zwölf riesenhaften Räubern, die Hans erschlägt.

Das Haus heißt gerne ein altes Haus, verfallen nennt es 83, ein schwarzes Schloß 131, verflucht 160, von Zauberern bewohnt 92, vom Teufel 100, noch niemand kehrte wieder, der hineinging 71, 89, einsam ists und unheimlich und als sie nahen bricht ein Gewitter los, das Soplin Soplon wegbläst 88.

Geographisch bestimmt wird das Schloß in 27: es heißt Blochme und liegt im Pfirter Amt.

Hie und da hat es mit dem Zutritt eine besondere Bewandtnis.

Die Gesellen finden Tor und Türe offen 34, die Türe öffnet sich ihnen von selbst 97, 103, 142. Oder die Tür ist im Gegenteil geschlossen 111 und sie stoßen sie ein, da auf ihr Klopfen niemand öffnet 78. So schlägt auch Pfefferkorn die schwere eiserne Tür mit einem Hieb seines Beilstocks ein 39 und dasselbe geschah offenbar ursprünglich in 36, wo die eiserne Tür sich öffnet, als das Männlein, das die Wandernden führt, mit seinem Stäbchen daran klopft. Auch der Berg, in dem das Schloß in 125 steht, ist durch eine eiserne Tür verschlossen. Wir werden weiter unten sehen, daß diese vom Helden gesprengte Eisentüre eigentlich vor eine andere Behausung gehört, ebenso wie das Hindernis in 1, wo ein großer Graben* mit Feuer das Haus umzieht, den sie nicht übersetzen können, bis sie endlich eine eiserne Brücke finden, die darüber führt. Ähnlich haben die Wandernden in 46 zwei Flüsse zu überschreiten, ehe sie zum Waldschloß kommen. Ein Bär und ein Löwe überwachen die Brücken und werden durch vorgeworfenes Fleisch besänftigt: auch das gehört, wie sich zeigen wird, eigentlich vor das Unterweltsschloß. Wohl nur um den Schlepper zu beschäftigen, (wie vorher mit dem Gewitter den Wolkenschnauber) hat das Haus in 88 weder Tür noch Tor; Carguin Cargon muß einen Felsblock herbeischleppen, daß sie durchs Fenster steigen. In 142 ist die Behausung die in russischen Märchen häufige „Hütte aus Hühner-

* Auch 193 liegt die Hütte auf dem Berg jenseits eines „großen, öden“ Flusses, in 144 müssen die Wandernden auf dem Schnurrbart des Усыня übers blaue Meer, ehe sie zu dem Urwald kommen, in dem sie die Hütte bauen. — Ein verwilderter Garten, in dem Hans ein Wildschwein zum Essen erjagt, umgibt das Schloß in 28.

füßen“ (Малая избушка на курячей ножкѣ), die sich beständig dreht bis Iwaschko sie still stehen heißt (Избушка, избушка, смань, къ лѣсу задомъ, а къ намъ передомъ!); da dreht sie ihm sich zu und Türe und Fenster springen von selbst auf.

Das Waldhaus lädt durch gute Ausstattung, vor allem eine eingerichtete Küche zu längerem Aufenthalte ein.

Im Innern ist die Behausung schön, mehrfach prächtig ausgestattet 1, 17, 18, 22, 42, 43, 46, 48, 55, 71, 78, 90, 109, 193. Und obwohl sie menschenleer ist, finden sich Lebensmittel 18, 34, 48, 71, 109, ja Feuer auf dem Herd 1, 24 und kochende Speisen 39, 50 oder gar ein gedeckter Tisch 4, 17, 21, 24, 33, 34, 36, 42, 76,* 79, 88, 93, 97, 99, 103, 111, 127, 193 und es stehen wohl gerade drei Stühle davor 4, 5, 21, 36.

Es findet sich aber auch Ausweichung in das Gegenteil: die Behausung enthält keine Lebensmittel 22, 49, 78, 132 und — bezeichnender Übergang — einen schön gedeckten Tisch ohne Speisen 125. Diese Angabe dient dann als gute Motivierung für die Jagd. In 18 finden sie, um das Kochen zu begründen, nur ein Stück rohes Fleisch. 27 erspart dem Daheimbleibenden das Kochen: der Held findet einen schönen Tisch, setzt sich daran und wie er denkt: Wenn doch auch was zu essen da wäre! steht es schon da; wie er ißt, erscheint das Männlein. Wo die Erzählung auf die Jagd verzichtet, setzt sie fürsorglich Rinder neben die Hütte, Stiere oder Kühe auf den Hof, die dann geschlachtet werden können 91, 152, 180.

Die Genossen lassen sich denn das Essen schmecken und legen sich darauf meist noch schlafen.** Selten erscheint der Dämon in der Nacht. Gewöhnlich erwachen sie unbehelligt am Morgen und beschließen hier wohnen zu bleiben. Die Arbeit aber verteilen sie so, daß immer einer zu Haus bleiben soll, um zu kochen, während zwei auf die Jagd gehen.

Dies Motiv ist ganz besonders fest: 1, 4, 5, 6, 10, 12, 21, 22, 24, 26, 28, 29, 32, 34, 40, 41, 42, 43, 46, 48, 49, 50, 56, 57, 65, 67, 70, 71, 78, 79, 83, 90, 96, 100, 102, 103, 111, 113, 121, 122, 127, 132, 142, 144, 152, 156, 158, 161, 167, 170, 178, 192, 193, 194. In 55 und 93 ist nicht gesagt, daß der Zurückbleibende kochte. Statt auf die Jagd (zu der gelegentlich gleich die Flinten an der Wand hängen 5, 46, 48, 55) gehen die sich Entfernenden auch einen Trank holen 18, Wasser und Holz 109, Holz 59, Salz 135, Vorräte 30, 97, auf Arbeit 51, 125, 151, stehlen 39, die Stadt oder Umgegend besehen 189, die Königstöchter suchen 17, 16, „a fer

* Beim Essen bedient sie eine Hand.

** Auch hier begegnet die Angabe, daß gerade drei Betten in der Kammer stehen 4, 5, 56, 97, 111, 127, 132. Hans legt sich keck in eines, die zwei anderen kriechen furchtsam im zweiten zusammen 56.

de las suas gentilesas" 87, wozu wird nicht gesagt 38, 61. Umgekehrt geht in 202 täglich einer von den dreien auf die Jagd und begegnet dabei dem Dämon. Bei nächtlicher Erscheinung des Dämons wacht immer einer, während die anderen schlafen 36, 92, 163.

Dem allein im Hause Gebliebenen erscheint nun der Dämon. Und zwar erscheint er, während der Starke mit Bereitung des Mittagmahls beschäftigt ist, öfter zur genauen Mittagsstunde.

Der Erdmann tritt ein während des Kochens 1, 5, 12, 22, 28, 30, 32, 34, 41, 43, 51, 56, 57, 65, 83, 87, 90, 91, 96, 102, 127, 132, 135, 142, 167, 178, 189, 193, 194, als das Fleisch schon beinahe gar, die Suppe fertig ist, als der Kochende eben anrichten, eben zur Mahlzeit läuten will u. ä.: 4, 10, 40, 42, 48, 49, 70, 78, 79, 82, 121, 163, 166, 170, als es eben Mittag schlug 24, zu Mittag 16, 17, 34, 38. Beim Kochen gegen elf Uhr 103, während des Vormittags 71, am Morgen des Festtags vor Beginn des Mahls 182, während der Kochende eine Ente rupft 113, wie er während des Kochens am Fenster sitzt und das Haar kämmt 142, ein wenig auf der Bank ruht 144, und dazu Gusli spielt 152, nachdem er seinen Anteil gegessen, den der anderen beiseite gestellt 192, beim Kochen des Abendbrotes 21, 160, als die drei nach dem Essen rauchend ums Feuer sitzen 76, endlich aber auch mehrfach in der Nacht, worüber unten.

Das Aussehen des Dämons wird verschieden beschrieben. Weit überwiegend ist er als Mann, selten weiblich gedacht. Der Mann aber ist vielmehr ein Männlein* von Zwerggestalt, doch schreckhaft geschmückt mit einem ellenlangen Bart.

Das häufigste Epitheton des Erdmanns ist „klein": 2, 5, 10, 15, 16, 17, 20, 21, 22, 24, 27, 28, 29, 38, 42, 44, 45, 51, 59, 65, 70, 71, 78, 81, 82, 90, 91, 93, 131, 132, 152, 182, 189, 192, 193. Er ist nur daumenlang 122, drei Daumen hoch 70, handhoch 178, eine Spanne hoch 33, 154, 156, 157, 161, 162, 194, einen Zoll 192, sieben Zoll 62, einen Viertelarschin 138, eine Elle 135, wie eine Klaue 152, reicht bis an die Knie 127. Zugleich ist das Männlein alt und zusammengeschrumpfelt 5, 16, 24, 27, 28, 29, 34, 44, 49, 55, 56, 91, 93, 97, 131, 160, 182, dick 51, bucklicht 103, humpelt 49, hinkt auf zwei Krücken 55.

Das Merkwürdigste an dem Kleinen ist sein Bart, denn der ist auffallend lang 7, 10, 22, 34, 42, 44, 49, 55, 60, 91, 93, 122, 127, 163, 192,**

* Die Fülle der entgegenstehenden Angaben zeigt, daß eine Ausreichung vorliegt, wo der Dämon als sehr groß, ja als Riese bezeichnet wird 57, 102, 111, 181. Den Übergang zeigen Angaben wie 97, 189, wo der Kleine sich in einen Riesen verwandelt.

** Auch 181 muß der Bart lang gedacht sein, da der Dämon daran gepackt wird; 42 schreibt ihm auch langes Haar zu.

ellenlang 123, 138, 152, 154, 156, 157, 158, 160, 161, 162, 178, sieben Ellen 41, 123, neun Ellen lang 39, drei Spannen 194, spannenlang 163, reicht ihm bis an die Knie 18, 59, 132, 135, bis auf die Erde 4, trotzdem er drei Kreuzknoten darin hat 5, schleift ihm fast nach 48. Die Farbe des Bartes wird als weiß 18, 10, grau 22, 44, 55, 93, eisgrau 91, schwarz 4, 34, 48, 127, blond 1 (er heißt aber Rotbart!) angegeben.

Auch das Männlein selbst heißt öfter grau 10, 20, 15, 21, 22, 38, 45, 152, 181, aber auch grün 36, ein schwarzer Sklave 202, schmutziger als ein Bettler 34. Es trägt rote Stiefel 90, einen spitzen roten Hut,* große Holzschuhe, die Hosenträger über der Weste 51, eine Mütze aus Messing 202, ist wunderbar gekleidet 125. Es trägt Rüstung, Säbel und Lanze 189, hält in der einen Hand einen Napf, in der andern, obwohl es Tag ist, eine brennende Laterne 78.

Auch sein Erscheinen und Gang sind seltsamer Art. Es humpelt 49, hinkt auf zwei Krücken 27, 55, kommt mit Eisenstößeln schlagend und einer Drahtpeitsche knallend 152, erst erscheint sein Kopf, dann Körper und Beine 102, es hat beim zweiten Erscheinen zwei, beim dritten drei Köpfe 38. Hie und da kommt das Männlein auch geritten auf einem Hasen 194, einem halben Hasen 122, einer herrlich aufgezäumten Maus 189, einem Hahn 162.

Auch wo der Dämon weiblich aufgefaßt wird, heißt er alt 12, 37, 43, 46, 76, 166, 193, so alt wie die Erde 76, 121, klein und häßlich 21, spannenlang 193, schwarz, verrunzelt und mit rückwärts gekehrten Füßen 189, zottig mit langen Haaren 130, die Baba Jaga mit dem Knochenbein 142.** Sie trägt rote Juppe und rotes Häubchen 30, einen Mantel aus Messern, dann aus Rasiermessern 76, ein Bündel auf dem Rücken so groß wie eine Bohne Eselsmist 193. Und sie kommt auf die Mörserkeule sich stützend 143, reitend auf eisernem Mörser, den sie mit der eisernen Keule antreibt 142, 151, die Spuren mit dem Ofenbesen verwischend 143, 151, ein Hündchen bellt hinter ihr drein 142.

Einigemal wird dem Dämon Verwandlungsfähigkeit zugeschrieben.

Von dem Kleinen, der sich in einen Riesen verwandelt, war schon oben S. 78 Anm. die Rede. In 59 richtet er sich, nachdem er das erhaltene Fleisch gegessen, plötzlich „in schrecklicher Weise stramm in die Höhe“; auch die Alte kann sich zu einem Sack in die Luft emporstrecken 193, oder wird während sie geprügelt wird, wolkenhoch und wieder klein 183. Seltsamer noch ist die Erzählung in 111. Der Riese sagt zum Helden:

* In 42 erscheinen auf sein Geschrei über die Ohrfeige, die er erhalten, tausende von kleinen roten Kobolden.

** Костяная нога, Ж . . . Жиленая: das letztere verstehe ich nicht, es meint wohl etwas obscönes?

„Ich bin größer als du!" Dieser stellt sich auf den Stuhl, dann auf den Tisch, endlich auf den Stuhl auf dem Tisch, aber immer streckt der Riese sich so, daß er wieder größer ist. In 103 springt eine Goldkugel, die vor dem Erscheinen des Buckligen aus dem Kamin rollt und Fußtritte austeilt, dem Helden nach, obwohl er auf den Stuhl, Tisch, und Stuhl auf dem Tisch steigt. In der Doppelerzählung* von 189 wandelt der Zwerg sich in einen schrecklich großen Dämon, die Alte in ein schönes Mädchen. Der Held fordert jenen auf, sich in einen „mittelgroßen Zwerg", diese, (deren Füße doch rückwärts blieben) in die häßliche Alte sich zurückzuverwandeln, ehe er mit ihnen kämpft, und sie tun das bereitwillig.

Der Dämon wird mit verschiedenen Namen bezeichnet, die ihn entweder in allgemeinere, meist dämonische Gattungen einordnen oder aber ihm einen deutlich appellativen, von seinen individuellen Eigenschaften geholten Eigennamen geben.

Der Erdmann heißt: Mann 42, 111, 181, alter Mann 49, 56, Alter 19, 178, Alte 121, Männchen, Männlein 33, 125, 152, 167, un petit garçon 82, un petit grandpère und Petit bonhomme, Petit-Père-Bidoux 78, un gobbino 103, Zwerg 4, 6, 8, 13, 15, 20, 28, 36, 66 (ein Zwerg, der der Teufel ist), 67, 70, 83, 86, 177, 189, Unterirdischer 4, 6, 8, 177, Unnereersch 1, Erdmänneken 17, Erdmännchen, König der Erdmännlein 18, Pea'chmantal 39, Troll 50, 59, Riese 57, 58, 60, 79, 97, 102 (der zugleich Zauberer ist), 111, 113, 163, 170, wilder Mann 114, un orrida bestiaccia 96, a great Urnisg

* 189 hat die Waldhausformel doppelt. Mit dem Schleifer, Schmied und Zimmermann wandernd findet Löwenherz den verlassenen Palast in der verlassenen Stadt. Dem Schleifer erscheint beim Kochen das Männchen auf der Maus, ißt alles weg und hängt ihn an den Baum, ebenso den zweiten und dritten, bis der Held mit einem Säbelhieb den Dämon tötet. Er läßt dann alle Leute in die Stadt kommen, setzt den Schleifer als König ein, dem sie das schönste Mädchen zur Frau geben müssen und pflanzt ein Gerstenkorn (a barley plant); wenn die Pflanze welkt, ist ihm ein Unheil zugestoßen und der Schleifer soll zu Hilfe kommen. Weiter wandernd kommen sie in einer zweiten Stadt in ein Haus, das von einem weiblichen Geist heimgesucht ist, der jeden tötet. Dem Schmied erscheint die Alte beim Kochen, ißt alles auf, er flieht erschreckt in ein anderes Zimmer, ebenso der Zimmermann, der Prinz schlägt ihr den Kopf ab, ruft die Leute in die Stadt zurück, setzt den Schmied als König ein, heißt ihm das vornehmste Mädchen geben, setzt dieselbe Pflanze. Weiter wandernd verliebt der Zimmermann sich in einer dritten Stadt in eine Schöne, der Prinz veranlaßt die Einwohner ihm das Mädchen und die Krone zu geben, setzt dieselbe Pflanze und wandert nun allein dem weiteren Abenteuer entgegen. — Wir werden später noch einige Varianten kennen lernen, in denen die Genossen des Helden in ähnlicher Weise versorgt werden.

63, der gute Geist Pellerwoinen 181, Geister 32, un Génie fort hideux etc.(!) nommé Morhagian 197, Teufel 65 (un petit diablotin), 66 (zugleich Zwerg), 89, 100, Zauberer 92, 102 (der zugleich Riese), ein kleiner Neger (un moléquinho) 90, Hexe 26, 37, 43, 46, 127, 180, 183, Baba Jaga 142, 143, 151, Lamia 166, 171, churel, d. h. Geist eines Weibes das bei der Geburt eines Kindes gestorben ist 189. Graubart 44, Musche Rotbart 1, Skeggjatussi 61, Ellenbart 154, 158, der Staticot mit dem ellenlangen Bart 123, Daumenlanger Hans mit dem großen Bart 122, Ellenbart-Spannehoch 156, 157, Ellenbart-Spannlangmännlein 161, 162, Yard-high-forehead-and-span-long-beard 163, Pedenjčlovek-laketbrada (Spannenmensch-Ellenbart) 154, До Льöктьа чоловік, до кольіна борода (Ellenmensch mit dem Bart bis zu den Knien) 135, Самъ съ четверть а борода съ локоть 138, Самъ съ кокотъ, борода съ локоть 152 (Selbst wie ein Viertelarschin, bez. wie eine Klaue, Bart wie eine Elle), Seven Inches 62, o moleque da cabeça de latão 202, o das botas vermelhas 90, Hasenreiter 194.*

Der Dämon kommt entweder manierlich zur Tür herein, nachdem er etwa gar noch angeklopft, oder er steht plötzlich da. Hie und da hat es noch ein Besonderes mit seinem Erscheinen.

Öfters kommt er aus dem Kamin 26, 32, 42, 78, 100 (mit großem Lärm), 96, nachdem ihm eine goldene Kugel vorangerollt war 103. In 193 erscheint er auf einer angesetzten Leiter. 109 entsteht im Keller Lärm, worauf der Riese erscheint. Es wird dunkel, die Erde erbebt, aus ihr erhebt sich ein Stein, aus dem Stein die Baba Jaga 142. In einer Ecke der Hütte erhebt sich der Fußboden, daraus der Dämon hervortritt 51.

Das Männlein erscheint zunächst als ein demütig Bittender.** Es friert und hungert angeblich und bittet seiner Not abzuhelfen.

Der Erdmann bittet den Kochenden um etwas Essen 1, 2, 4, 10, 12, 16, 17, 19, 21, 27, 28, 29, 30, 40, 43, 46, 48, 49, 50, 56, 57, 60, 63, 78, 83, 121, 131, 135, 142, 144, 151, 154, 161, 166, 178, 182, 189, 193, 194, oder sich wärmen zu dürfen 18, 34, 36, 39, 41, 65, 70, oder um beides 5, 22, 24, 38, 42, 59, 71, 135, 167. Als Ersatz erscheint auch die Bitte um Tabak 64 oder Feuer für die Pfeife 81, 202. Ein Skilling wird erbeten in 55.

---

* Isegrimm 35 tritt erst in der Unterwelt auf. Im schwedischen und dänischen Volksbuch heißt der Erdmann Lunkentus. In der färöischen Variante 106 heißt der mißhandelte Dämon (risi), als er in der Unterwelt wieder getroffen wird, Skræddi Kjálki ‚zerrissenes Kinn'.

** Die Alte in 76 zeigt sich sogleich feindlich. Hier fehlt eben die Mißhandlung der Genossen: sie erscheint, während die drei beisammen sitzen und wird sofort vom Helden bestanden.

Der Erdmann erhält seine Bitte bewilligt, benimmt sich aber bald sehr ungebührlich, indem er das Essen schädigt und den Koch dazu: er beschmutzt die Mahlzeit oder verschlingt sie und mißhandelt den Starken, der ihm wehren will.

Das Männlein langt mit dem Finger in die Pfannen 18, 42 und leckt die Brühe auf 18, reißt Fleisch weg 39, wirft Asche in die Suppe 51, 65, 68, 70, 71, 82, Steinchen 87, oder Pferdemist 71 in den Kessel, spuckt in die Pfanne 4, 87, dem Koch ins Gesicht 183, wie der die Suppe ausschöpfen will, schwimmt eine Menschenhand drin 50. Es schüttet die Speisen ins Feuer (und löscht es aus) 5, 22, 41, 42, in die Asche 1, in den Trog 151, gießt dem Koch die Suppe ins Gesicht 83, über die Brust 135,* kochendes Wasser über den Kopf 87 und ißt vor allem sämtliche Speisen auf 40, 49, 59, 60, 61, 88, 90, 102, 135, 142, 151, 152, 154, 156, 157, 158, 161, 163, 166, 170, 178, 180, 182,** 183, 189, 192, 193, 194 oder schleppt sie fort 39, 121.

Aber noch auf andere Weise als die eben angedeutete wird der Koch mißhandelt. Öfter verschafft der Dämon sich durch List einen Vorteil über ihn: er läßt das Stück Brot oder Fleisch oder den Skilling, die er erhalten, fallen, bittet den Koch, ihm es aufzuheben (weil er selbst zu alt, zu kalt ist u. ä.), und fällt nun über den Gebückten her: 5, 17, 16, 21, 22, 48, 55, 56, 57, 81 (der Koch bückt sich nach Feuer für die Pfeife), 167. Oder aber er bedient sich eines Zaubers, der den Kochenden lähmt. Er versenkt ihn in Schlaf 13, 96, macht daß er alle Kraft verliert, sich nicht mehr rühren kann 62, starr und steif wird, nur weil die Alte ihn berührt hat 12, wie nach 10 das Männlein Gewalt über den Koch gewinnt dadurch, daß er ihm einen Teller Suppe reichte. In 192 und 194 reißt sich der Dämon ein Haar aus dem Bart und bindet den Burschen mit dieser magischen Fessel.***

Nach dieser Überlistung und Verzauberung oder auch ohne sie be-

---

* „Ich will euch auf dem Bauch essen“, sagt er, als man ihm seine Bitte abschlägt, und schmettert ihnen den Kessel auf den Bauch und verbrüht ihnen mit der Suppe die Brust; das zweitemal ißt er wirklich auf ihrem Bauch.

** Sowie er den Löffel in die Suppe taucht und die Bierkanne hebt, sind die sämtlichen gewaltigen Vorräte für das Festmahl verschwunden. Ebenso ist in 193, kaum daß die Alte gekostet hat, sämtliche Speise verschwunden.

*** Nach 156 übt sein Blut seltsamen Zauber. Die Genossen bewunderten den eingeklemmten Dämon. Er ruft ihnen zu: „Wer Mut hat, trete in dies mein Blut, um meine Kraft zu verspüren!“ Sie tun es und verlieren sogleich das Bewußtsein; er saugte vermittels des Blutes ihre Seelen in sich und wird noch stärker als vorher, so daß er nun den Ulmenbaum mitschleppen und sich befreien kann.

ginnt nun die Mißhandlung des Kochs durch den Dämon. Sie wird verschieden definiert. Das Männlein prügelt den Starken 1, 2, 4, 5, 16, 22, 28, 32, 38, 39, 42, 43, 45, 48, 49, 51, 57, 65, 67, 68, 70, 71 (daß dem ersten das Bein, dem zweiten der Arm bricht, dem dritten der Kopf gespalten wird), 79, 83, 87, 91, 93, 100, 102, 121, 125, 152, 160, 166, 167; er schlägt mit einem Stock 10, 17, 43, 97, 103, 111 (der erste erhält soviel bastonnate, als das Jahr Tage, der zweite soviel, als zwei Jahre Tage haben), 113, mit einer Peitsche 8 (aus Eisen), 21, mit seinen zwei Krücken 27, 55, einer eisernen Keule 109, der Mörserkeule 142, seiner Pfeife 202, einem Feuerbrand 1, seinem Bart 39. Er kratzt 29, 30, 34, 40, zwickt, haut und beißt 42, schneidet Streifen aus dem Rücken 142, 152, packt bei den Haaren 17, 34, 142, beim Hals 24, beim Nacken 5, den Kniekehlen 78, springt auf 28, 46, auf den Nacken 4, 22, 167, den Hals 29, den Rücken 30, 57, stürzt sich auf den Gebückten 48, drückt und reitet ihn 30, drückt ihn mit seinem Speer zu Boden 157, ringt mit ihm 146, kämpft mit ihm, um zu sehen, ob er ihn töten oder in die Hölle tragen könne 89, heißt ihn Rauchfleisch aus dem Kamin holen und stürzt ihn von der Leiter 127, 132, packt und bindet ihn 40, fesselt ihn mit vier Haken, die er im Walde schneidet 178, mit einem Haar, das er sich aus dem Bart zieht 192, 194, hängt ihn auf an den höchsten Ast eines Pipal-Baums (ficus religiosa), doch bricht der Ast, so daß der Gehängte mit dem Schrecken davonkommt 189, steckt ihm den Kopf unter den Sperrbaum, aus dem er erst nach langem Zappeln loskommt 180, überwältigt ihn 161, mißhandelt ihn 86, 127, ängstigt ihn 26, quält ihn 33, fährt ihn zornig an 92, ärgert ihn durch allerlei Schabernack 87, will ihn hindern, Feuer zu machen 26. Der Mißhandelte stürzt zu Boden oder er wird an die Wand 38, 78, ins Bett 48, in einen Winkel 59, 151, unter die Bank 142, unter die Treppe, der zweite hinter die Tür 70, unters Hennengitter 26, unter einen Haufen Brennholz 78, unter eine Falltür 46, ins Feuer 81 geworfen.

In elendem Zustand wird der so gröblich Mißhandelte von den heimkehrenden Genossen oder dem Helden allein vorgefunden.

Hans heilt gelegentlich die beschädigten Genossen durch Berühren oder Reiben mit seiner Eisenstange 66, 71, oder mit einer Zaubersalbe 46, 57, oder indem er die Hautstreifen, die er dem Dämon abgenommen, ihnen auflegt und durch Blasen anheilt 152. Wo sie wirklich getötet sind, hat er vorher glücklich in der Hütte einen Zettel gefunden, der jeden zum Leben erweckt, über dem man ihn liest oder seine mit drei Seelen begabte Mutter eilt herbei und haucht den Getöteten ihre Seelen ein 156. In 5 und 41 dagegen prügelt der Held auch seinerseits noch einmal die Genossen als er nichts zu essen findet.

Dem Helden ist es sehr schmerzlich, kein Mittagsmahl vorzufinden. Selten sind die Mißhandelten aufrichtig genug,

ihm zu erzählen, wie es ihnen gegangen ist. Eher klagen sie sich gegenseitig ihre Not, und freuen sich zusammen, wenn erst der Held an die Reihe kommen wird. Den Zustand, in dem sie gefunden werden, oder das verdorbene Essen entschuldigen sie mit verschiedenen Ausreden:

Sie wären plötzlich krank geworden 4, 27, 32, 41, 79, 81, 97, 103, 111, 113, 129, 167, 189, von Kohlendunst 144, eine Schwäche oder ein Krampf 70, das Fieber 189, ein Weh im Rücken habe sie befallen 24, sie hätten sich verbrannt 142, seien am Herd eingeschlafen und in die Kohlen gefallen 87, ein Balken 10, ein Holzhaufen sei auf sie gefallen 78, sie seien gestürzt, als sie etwas im Schornstein oder von der Decke holen wollten 71, die Katze habe sie gekratzt 34, 40, beim Baden drehen sie ihm immer das Gesicht zu, ihre Wunden auf dem Rücken nicht sehen zu lassen 142, bis er ihnen die Streifen zeigt, die er dem Dämon abgenommen 152, oder ihren Bauch zeigen heißt 135: da müssen sie bekennen. Wenn kein Essen da ist oder ein unfertiges, schlechtes, weil sie noch einmal beginnen mußten zu kochen, so soll das Fleisch alt gewesen sein 178, oder das Holz feucht 142, oder der Kesselhaken wäre zerbrochen und so die Suppe verloren gegangen 49, oder sie wüßten nicht, wohin das Essen geraten sei 135, oder sie machen mit Pferdehufen, Kuhklauen, Maultierklauen Spuren rings um das Haus und behaupten, hundert Mann mit Pferden, Kuh-, Maultierlasten seien hier gewesen und hätten das Essen genommen 193. Oder der Feigling spielt hinterdrein den Tapferen, stellt sich, als die Genossen heimkehren, mit gezogenem Säbel in Positur und erzählt die Geschichte vom Zwerg 192.

Den übrigen Genossen des Helden geht es am zweiten, dritten Tage nicht besser. Endlich bleibt Hans selbst daheim. Auch ihm erscheint der Erdmann beim Kochen und will ihm ebenso mitspielen. Diesmal aber ist er an den Unrechten geraten, und hat selbst zu leiden, was er vorher den Starken angetan.

Eine Reihe Varianten sagen, er hätte eine gehörige Portion Schläge bekommen.

Der Erdmann wird geprügelt 17, 26, 27, 28, 66, mit der Eisenstange 11, 29, 42, 46, 51, 65, 71, 78, 79, 100, 151, 166, der Keule 152, dem Zauberstab 102, dem Schwert 56, 89, 96, 113, 189, dem Schmiedehammer 82, dem Messer 103, mit seiner eigenen Keule 109, seiner eigenen Peitsche 21. Er wird an die Wand geworfen 26, 91, zu Boden 92, 87, beim Hosenboden gepackt und in die Hütte geschleudert 70, in einen Winkel 32, unter den Herd 30, wird überwältigt 160, entflieht sogleich vor Schreck 81.

Mehrere Fassungen wissen, daß der Erdmann bei solcher Mißhand-

lung ein gewaltiges Geschrei erhob: 17, 18, 22, 27, (36), 42, 59, 60, 61, 117, 156, 170, auch bei der Wachtformel B wird dies Gebrüll des verwundeten Dämons erwähnt 73, 175, 176.

Gegenüber diesem Gemeinplatz der Mißhandlung des Dämons durch Prügel haben aber das Ursprüngliche, unserem Typus Eigentümliche, offenbar erst jene Fassungen, in denen dem Erdmann sein langer Bart zum Verhängnis wird. Bei ihm wird der Dämon gepackt, gezaust und endlich in einen Spalt festgeklemmt oder irgendwo aufgehängt.

Das Männlein wird bei seinem Barte gezaust 18, in die Ecke 10, an die Wand geworfen, daß dem Helden der Bart in der Hand bleibt 127, vors Haus gezerrt 22, 41, 135, 152, 154, 167, 178. Oder der Held reißt ihm den Bart aus und streichelt ihn: da bittet ihn das Männlein dringend aufzuhören, denn das tut ihm weh 132*. Der Held von 61 macht (Polyphem!) seine Eisenstange glühend „og rennr í gronina á risanum", daß der schreiend davonläuft. Und es ist nur eine Umbildung ins Weibliche, wenn die Hexe an den Haaren vor die Hütte geworfen wird, daß sie kaum mehr zu einem Stein zu kriechen vermag, unter dem sie verschwindet x.

Das Gewöhnliche und Ursprüngliche aber ist nun, daß der Dämon beim Barte eingeklemmt und auf diese Weise festgehalten wird. Das geschieht entweder so, daß er vom Helden listig aufgefordert wird, ihm beim Holzspalten zu helfen** (öfter mit dem Bedeuten: er könne sonst nichts zu essen bekommen) oder mit Gewalt beim Bart vor die Hütte geschleppt und in einen rasch gespaltenen Baum eingeklemmt wird. Da hängt er nun beim Barte im Spalte des Baums 16, 19, 22, 154, 156, 157, 161, 162, 178, 194, Baumstumpfes 167, Klotzes 8, 49, 55, 58, 59, 60, 131, 152, oder Sägebocks 5. Seltener wird er mit den Fingern oder Händen eingeklemmt 12,

* Auch der Isegrimm von 35, der erst in der Unterwelt auftritt, hat seine Kraft in Haar und Bart sitzen; als der Held ihm beide schert, muß er sich gefangen geben.

** Deutlich aus diesem Motiv umgewandelt nach dem Muster von Hänsel und Gretel ist 50: der Dämon heißt den Helden den Kopf auf den Block legen, daß er ihn abhaue. Der sagt, er könne das nicht, bittet den Dämon ihm es vorzumachen und haut nun ihm den Kopf weg. Der Übergang wird deutlich aus Formen wie 181: neben Gylpho der (unter Verlust der Waldhaussituation) im Walde spazierend seine Axt in eine Eiche gehauen hat, erscheint plötzlich der Geist und verlangt ihm zu zeigen, wie man Holz haut. Gylpho tut so, als brächte er die Axt, die er tief eingeschlagen, nicht mehr heraus, bittet den Geist ihm zu helfen: wie der in den Spalt greift, zieht er rasch die Axt heraus und klemmt ihn fest. — In 138 fehlt das Waldhaus ganz, aber der Held trifft in der Unterwelt den Erdmann auf einem Klotze sitzend.

13, 170, 181. Dem weiblichen Dämon dreht der Held sinngemäß die Haare zusammen und klemmt ihn damit in den gespaltenen Baum 151. In 6 wird dem Männlein durch einen Schlag mit der Eisenstange der Bart eingeklemmt, ohne daß gesagt wurde wohin, es scheint in die Türspalte, die ihn in 6, 169 wirklich beim Bart festklemmen muß. In 20 wird er zwischen zwei Eichstöcke geschraubt. Öfter ist das Einklemmen durch das geläufigere Festbinden ersetzt, der Erdmann wird aber immer noch an einen Baum gebunden* 39, 57, 163, 183 und ihm dabei der Bart vernagelt, oder aber blasser an die Bettstelle in der Kammer 10 oder einfach überhaupt gefesselt 142, 193. In 158 wird er, statt in den Baum geklemmt zu werden, in einen hohlen Baum geworfen; ähnlich wird 2 eine Tonne, 180 ein Trog über den Bezwungenen gestülpt.

In 34 wird der Erdmann mit Stricken beim Bart gefesselt und an einen Nagel unterm Dach gehängt, in 93 mit auf den Rücken gebundenen Händen an einen Nagel in der Wand, in 182 wird der an Händen und Füßen Gefesselte über einen Balken in die Höhe gezogen, 4 hat beides: erst wird der Dämon in den Baumstamm geklemmt und geprügelt, dann in die Stube zurückgeführt und aufgehängt, indem sein Bart durch ein Loch im Balken der Decke gezogen und verknotet wird.

Das Festbinden spielt noch in dem dreiphasigen Kampfe, von dem 193 erzählt, seine Rolle. Als die Alte kosten will, heißt der Held sie erst Wasser holen und gibt ihr dazu ein Sieb. Während sie sich müht, durchsucht er ihr Bündel und vertauscht ihren Sehnenstrick, Eisenzange und -hammer mit einem morschen Hanfstrick, Holzzange und -hammer. Die Alte kommt zurück: „In deinem Eimer bleibt kein Wasser! Wir wollen nun unsre Kraft erproben!" Die Alte bindet ihn mit dem Hanfstrick, den er leicht entzwei reißt, um sie mit dem Sehnenstrick zu binden, daß sie sich nicht rühren kann. „Hierin hast du gesiegt; jetzt wollen wir mit Nägeln zwicken!" Sie zwackt ihn mit der hölzernen Zange, ohne ihm weh zu tun, er reißt ihr mit der eisernen topfgroße Stücke Fleisch aus der Brust. „Jetzt wollen wir hauen!" Ihrem Holzhammer bricht sogleich der Stiel, er bearbeitet sie mit dem glühend gemachten Eisenhammer, da fließt ihr Blut und sie ergreift schleunigst die Flucht. In 83 wird der Dämon mit dem Eisenstab durch den Leib angepfählt; der Held des färöischen Märchens 58, in dessen Abenteuer sich Bärenhöhle und Waldhaus vermengen, durchsticht nachträglich den eingeklemmten Riesen mit einem Spieße, den er zu Hause geholt hat.

Sonst gewinnt der Held dem Dämon im Kampfe wohl ein Zauberstück ab: in 43 die Salbe, mit der die Alte ihre Wunden stets gleich wieder

* Auch hier zeigt der Drache in 40 seine Abstammung vom Erdmännchen: er wird ebenfalls vom Helden vor die Hütte getragen und mit dem drei Klafter langen Schwanz an einen Baum gebunden. — In 123 ist das Einklemmen in die Unterwelt verlegt.

heilt, in 45 ein Glasauge, mit dem er in die Erde schauen kann und einen Hammer, der in Stein verwandelt, in 202 die Messingmütze, die er trotz aller Bitten nicht zurückgibt, bis der Dämon ihm den Zugang zu den Prinzessinnen gezeigt hat. In 182 muß der Dämon dem Helden, so sehr er sich lange sträubt, ehe er die Suppe kosten darf, den Goldring von seinem Finger geben, in dem seine Kraft sitzt. — Ein sonst nicht seltenes Motiv hat 163 eingeführt. „Hüte dich mit mir anzubinden", ruft der Dämon Peppercorn zu, „mit mir kann keiner kämpfen außer einem Burschen namens Peppercorn". Da wird dieser kühn, packt ihn usw. Wir werden dieser Wendung bei Besprechung des Kampfes in der Unterwelt wieder begegnen.

Mit der Bezwingung des Dämons im Waldschlosse sind die Aufgaben des Helden aber nun keineswegs erledigt. Das Waldhaus ist gar nicht die eigentliche Wohnung des Erdmännchens,* das vielmehr in einer unterirdischen Welt zu Hause ist: dorthin gilt es vorzudringen, dort bleibt dem Helden noch das Schwerste zu tun: die Erlösung der dort gefangen gehaltenen Königstöchter. Die gegebene Verbindung der Erzählungsstücke ist die, daß dem Helden der Zugang zu jener Welt gezeigt wird mit dem Reize sie auszuforschen. Es geschieht das grundsätzlich auf zweierlei Weise.

Entweder der Held mißhandelt den eingeklemmten oder sonst bezwungenen Erdmann so lange, bis ihm dieser das Geheimnis der geraubten Prinzessinnen (oder, wenn der Held von ihrem Verschwinden bereits weiß [Eingangsformel C!], den Ort ihrer Gefangenschaft) verrät.

So in 11, 13, 16, 17, 20, 26, 37, 43, 55, 70, 86, 115, 127, 132, 169, 181, 202. Das Motiv zeugt weiter: der Dämon muß auch versprechen bei Tisch aufzuwarten 127 und frische Suppe zu schaffen 51, die getöteten Genossen lebendig zu machen 12, 13, auch spendet er öfter hier schon, was der Held gewöhnlich erst in der Unterwelt erwirbt: eine Flöte, die Heinzelmännchen herbeiruft 169, den Strick zum Hinablassen, Schwert, Flasche mit Elementarwasser und Flöte, die ihn herbeiruft 181, Schwert, Salbe, die ermöglicht das Schwert zu schwingen, Ring, der den Dämon ruft und Tarnhut 13.

Häufiger aber und sicher ursprünglicher ist eine andere Formulierung: der Dämon entrinnt der Gewalt des Helden und verschwindet in dem Zugang zu seinem Reiche, den er

* Der Dämon heißt Eigentümer des Waldhauses in 40, 87, 109, 152, 180.

auf diese Weise seinem Verfolger verrät, ohne es zu wollen. Häufig wird dies so erzählt, daß der Kleine eben vor der Gewalt und den Schlägen des Helden davonläuft, der ihn nicht halten kann, aber verfolgt oder jedenfalls noch in das Loch, unter den Stein usw. verschwinden sieht.

Es geniert den Dämon dabei nicht, wenn ihm ein Glied, ja selbst der Kopf abgeschlagen wurde.* Ein Arm fiel ihm ab, rasch nimmt er ihn, legt ihn auf den andern, läuft in den Wald und ruft vergnügt: „Petit bonhomme vit encore!"; der Held sieht ihn eben noch in den Brunnen verschwinden 78. Schon der erste Koch hat dem Männlein den Kopf abgehauen: ihn in der Hand haltend ist es zurückgekommen; da es das drittemal mit drei Köpfen erscheint, verliert es davon zwei, entflieht aber unter die eiserne Tür 82. Der abgeschlagene Kopf kehrt ihm auf die Schultern zurück, so daß es entlaufen kann 192, oder er selbst beginnt zu rollen und verschwindet in einem Loch 121. Wir werden sehen, daß dieser Verlust eines Gliedes seine eigentliche Heimat in der Einleitungsformel B hat.

In einigen Varianten wird der Erdmann durch die Mißhandlungen im Waldhause wirklich getötet: 56, 76, 79, 96, 100, 103, 111, 113, 166, 189. Das ist ganz gewiß eine Entstellung, denn dadurch wird eine natürliche Weiterentwicklung der Handlung abgeschnitten und der Zusammenhang muß auf gewaltsame Weise hergestellt werden. Das Loch wird dann durch Zufall, bei willkürlichem Suchen usw. gefunden, das Verlangen des Helden hinabzusteigen ist ohne Begründung und in der Unterwelt muß eine neugeschaffene Figur den Erdmann ersetzen. Das Ursprüngliche schimmert auch in diesen Varianten noch deutlich durch, wenn der Leichnam dorthin geworfen wird, wo sonst der Dämon verschwindet: in den Brunnen 103, 111, hinter die Türe 100, unter einen Holzhaufen (wo auch der Teufel in 121 verschwindet) x. In 76 ist noch gesagt, von der getöteten Alten sei eine Lache schwarzen dicken Bluts zurückgeblieben: deutlich die Blutspur, die den Helden leiten sollte. der hier nach einjährigem Leben im Waldhaus den Brunnen durch Zufall entdeckt. In 166 führt der Held die Genossen zur getöteten Lamia, statt zur eingeklemmten; das Ursprüngliche schimmert hier schon durch, wenn die Feigen sich erst herantrauen, als sie sehen, daß wirklich schon die Fliegen über ihr sind, dann ihr den Eselstritt geben und über sie springen. Die Leiche wird dann von drei Jungfrauen aus der Unterwelt geholt, worüber unten mehr.

Die eigenartigste Erzählung aber entspringt auch hier wieder jener besonderen Wendung vom Einklemmen.

* In 46 ist das Motiv so gewendet, daß die geschlagene Alte sich immer wieder mit einer Salbe einschmiert und heilt.

Nachdem der Held den Dämon festgekeilt hat, macht er seine Speisen fertig und setzt sich mit den heimgekehrten Genossen zum fröhlichen Mahle. Über Tisch erzählt er ihnen von seiner Begegnung mit dem Männlein und führt sie vor die Hütte, ihnen den Eingeklemmten zu zeigen. Zu seiner Verwunderung aber findet er nur noch den Bart vor; ihn preisgebend hat der Erdmann sich losgerissen und ist verschwunden. Die blutige Spur aber weist den Weg nach seinem Schlupfloch.

So erzählen 5, 6, 10, 22, 34, 57, 93, 152, 167. Auch das Männlein, das sich beim Holzspalten selbst in Bart und Kinn gehauen, läuft mit Hinterlassung blutiger Spur davon 48.

In 127 packt der Held das Männlein beim Bart und wirft es gegen die Wand, daß ihm der Bart in der Hand bleibt; das Männlein verschwindet. Wenn in 24 das Männlein entflieht, nachdem der Held ihm mit dem Säbel den Bart und ein Stück vom Kinn abgehauen hat, so ist das deutliche Verquickung mit der zweiten Eingangsformel. Sonstige Verwundung des Dämons und blutige Spur auch 67, 97. — Auch der in den hohlen Baum Geworfene ist verschwunden, als die Genossen ihn sehen wollen 158; ebenso ist vom Zauberer, den er zu Boden geworfen, nur noch die blutige Spur vorhanden 92. In 131 befreit der Tambour den Eingeklemmten selbst aus dem Klotz und folgt ihm zur Höhle, wo er verschwindet; 151 erzählt nicht, was der Eingekeilte machte, doch trifft ihn der Held nachher in der Unterwelt.

Oder aber der Dämon ist gar verschwunden mit samt dem Klotz oder Baum, in den er geklemmt, an den er angebunden war und den er aus der Erde gerissen hat. Hier führt nun die Spur, die der geschleifte Baum hinterläßt, die Verfolger.

So in 8, 39, 40, 41, 49, 59, 135, 154, 156, 157, 161, 162, 163, 178, 194. Diese Formulierung vermischt sich öfter mit der vorigen. Nach 59 hat sich der Dämon bei dem Kraftstück den Bart aus- und das Kinn in Stücke gerissen, auch 49 finden die Genossen Baum und Bart vor der Höhle liegen.

In 1 und 4 reißt der Eingeklemmte unter den Prügeln, die er bekommt, sich den Bart aus und läuft davon, ebenso reißt die eingezwängte Alte unter den Prügeln der Kameraden sich mit blutenden Fingern los 12 und der Riese in 170 springt mit samt dem Block davon, als man ihm mit einem Feuerbrand die Haare versengt. In 182 zerreißt beim Prügeln der Strick, das Männlein fällt herab und verschwindet in der Erde, eine Öffnung hinterlassend. In 142 schießen die Genossen nach dem Strick,

an dem die Baba Jaga mit dem Bein gefesselt ist, bis er zerschnitten ist; sowie sie auf die Erde kommt, hebt sie einen Stein auf und verschwindet darunter. Und auch in 83 entschwindet, als Hans den Eisenstab aus dem Leibe des Gepfählten herauszieht, der vermeintlich Tote durch die Steine im Fußboden. — Man sieht aus den letztangeführten Fassungen deutlich, wie das Motiv des Losreißens aus der Klemme sich stufenweise zum Gemeinplatz des bloßen Geprügeltwerdens verflachen konnte, wie wir ihn oben fanden.

Damit also ist dem Helden der Eingang zur Unterwelt gezeigt. Noch können wir ihn nicht dahin geleiten. Es bleiben uns zunächst eine Reihe von Fassungen zu besprechen, die in der Erzählung der Waldhausgeschichte das besprochene Grundschema stärker als die bisher betrachteten Aufzeichnungen variieren.

Ich bespreche zunächst kurz diejenigen Varianten, die den Erdmann nicht wie die bisher betrachtete Überlieferung bei Tag, sondern zur Nachtzeit erscheinen lassen. Es ist dies deutlich eine Umgestaltung, die durch Beeinflussung der Waldhausformel durch die weiter unten zu besprechende Wachtformel der Einleitung B zustande kam.

Der Schneider und der Jäger finden im Waldschloß eine Küche und ein zweites Zimmer. In der ersten Nacht schläft der Jäger, der Schneider wacht in der Küche, zu Mitternacht erscheint ein grüner Zwerg und verlangt sich zu wärmen, der Schneider legt noch Holz zu und das Männlein nimmt freundlichen Abschied. In der zweiten Nacht wacht der Jäger, er schlägt den Zwerg mit einem Stück Holz auf die Finger, daß er sich unter Drohungen entfernt. In der dritten Nacht will der Schneider die Roheit des Genossen wieder gut machen, legt ordentlich zu und erhält vom Zwerg einen Ring, den er nur zu drehen braucht, so ist der Kleine zu seinem Beistand da. In der vierten Nacht schlägt der Jäger das Männlein noch derber; auf sein Geschrei wimmelt sogleich die Stube von Zwergen, die den Jäger prügeln, erschreckt läuft er mitsamt dem Schneider davon. Unterwegs verschafft der Ring den Hungernden Essen, in der Stadt besorgt der Schneider seinem Dienstherrn das Kleid, das der König ihm für seine Tochter unter Todesdrohung abgefordert, durch den Ring: hier schiebt sich also unpassend die Schlußszene des Märchens vor; im Ring vereinigen sich der Talisman, der den Erdmann ruft und das in der Unterwelt von der Prinzessin erhaltene Geschenk, worüber unten. Weiter wandernd finden sie nun erst das Loch 36.

Die Genossen haben am gedeckten Tisch der Grotte gespeist und sind zu Bett gegangen. Zwei schlafen, der Tannenausreißer soll wachen,

schläft aber gleichfalls ein, als er plötzlich eine furchtbare Ohrfeige erhält: vor ihm steht ein Männlein mit langem Bart und rotem Mantel, dessen schwarzes Auge den Starken so in Angst setzt, daß er nicht einmal ein Wort herausbringt. Dann geht der Kleine zu den Schlafenden, wirft ihnen die Betttücher herab und verschwindet. Als die Erwachenden schelten, tut der Tannenreißer so, als habe er sie aufgedeckt. Am nächsten Morgen finden sie die Küche, beim Kochen erscheint nun abermals das Männlein in der gewöhnlichen Weise 127. Auch in der gleichfalls tschechischen Variante 132 wird die dreimalige Erscheinung des Dämons beim Kochen berichtet, dazwischen aber heißt es nach dem Bericht vom zweiten Tage plötzlich, in der Nacht hätten immer zwei geschlafen, einer gewacht, aber auch der sei jedesmal eingeschlafen und dann habe etwas die Decken der Schlafenden in die Mitte des Zimmers geworfen.

In 169 begibt sich der Held, statt ins Waldhaus zu kommen, mit den Genossen am Abend in die Badestube, aus der einst die Prinzessinnen verschwunden sind. Er nimmt einen Kessel mit, macht Feuer und kocht Grütze. Die Brüder schlafen ein, zu Mitternacht erscheint der böse Geist und wird eingeklemmt. Auch in 183 scheint die Hexe, die das Essen verschlingt, zur Nachtzeit aufzutreten; das Nähere ist aus dem Auszug nicht zu ersehen.

In 89 erscheint der Teufel aus dem Kamin kommend dreimal jeweils zu Mitternacht den in der Küche Wachenden. Nach 33 quält das Männlein im Waldschloß zwei Nächte von elf bis zwölf die älteren Brüder; der Jüngste verfolgt es in der dritten Nacht zum Brunnen.

In 111 heißt es, die beiden Älteren hätten in den Betten geschlafen, der Jüngere die ganze Nacht gewacht, aber „es ereignete sich nichts“; am nächsten Tag erscheint dann der Dämon beim Kochen. In 24 bricht, während die drei die erste Nacht im Waldschloß schlafen, zu Mitternacht mit einem Donnerschlag ein Höllenspektakel in allen Zimmern los, der bis ein Uhr dauert. Am nächsten Mittag erscheint das Männchen beim Kochen.

In all diesen Fassungen ist durch die unbegründete Wacht in der Küche wie das nächtliche Kochen vollkommen deutlich gemacht, daß eine sekundäre Veränderung des ursprünglichen Abenteuers im Waldhause vorliegt, die an die nächtliche Wacht der Einleitungsformel B sich anlehnt.

Nächtliche Erscheinung hat endlich auch 85 mit sonstigen Änderungen. Der Held kommt in ein Haus im Gebirge, darin wohnt der Corps sans âme. Er ißt und trinkt, legt sich ins Bett, zu Mitternacht erscheint mit großem Lärm der C. s. â. Nach dreistündigem Kampf erst kann Hans ihn mit seinem Stabe niederschlagen, schont ihn aber gegen das Versprechen, ihm den Weg zu weisen. Jenseit eines breiten Flusses, den er kühn durchschwimmt, trifft er dann noch den bärtigen, zwei Spann hohen Zwerg, der ihn in die Unterwelt führt. Auch hier scheint eine Verquickung

von A mit B vorzuliegen, doch schweift die Erzählung auch sonst phantastisch aus.*

In den Varianten mit der Einleitungsformel C hat sich das Waldhaus öfter zum Wirtshaus gewandelt, in dem der Held die vor ihm zur Suche Ausgezogenen findet und auslöst: ein sichtliches Einlenken in ein aus anderen Typen (z. B. KHM 57) wohlbekanntes Motiv.

Der Älteste war nach langem Suchen dort eingekehrt, ward von der alten Wirtin Spielern zugeführt, hatte im Kartenspiel Geld, Kleider, Pferd und sich selbst verloren und war im Stall eingesperrt worden. Nach einem Jahr ebenso der zweite, der Jüngste besiegt die Spieler, tötet die Wirtin, befreit die Brüder. Einer bleibt im Wirtshaus zu kochen, die andern gehen auf die Jagd 96. In 115 haben die Generale nach langem Suchen Kleider und Pferde verkaufen und schließlich in einem Wirtshaus dienen müssen, wo der Soldat sie auslöst. Weiter wandernd treffen sie eine weise Alte, die sie zum Brunnen führt; auch in 112 und 184 werden die wandernden Königssöhne von einer Alten zur Zisterne gewiesen. In 104 finden die wandernden Brüder den Stein vor einem Wirtshause. Auch in 168 haben die drei Generale alles Geld, das der König ihnen zur Suche gegeben, im Wirtshaus an den Wirt verspielt, der sie in den Keller wirft. Der Soldat spielt ebenfalls mit dem Wirt; dessen Tochter verrät ihm, er müsse sich auf ihres Vaters Stuhl setzen, um zu gewinnen. So spielt er die drei Generale frei und da er sonst nichts begehrt, führt ihn der Wirt aus Dankbarkeit zum Brunnen. Nach 140 schlagen die zwei älteren Zarensöhne in der Wüste ein Zelt auf und warten dort drei Jahre, bis ihnen jemand den Weg weist. Der Jüngste trifft sie dort und führt sie weiter. Sie kommen zu einem Schloß aus Kristall, im Hof steht eine Säule mit Ringen aus Gold und Silber. Dort bindet Iwan sein Pferd an, der König kommt heraus: es ist sein Oheim. Die Brüder erhalten von ihm eine Zauberkugel, die vor ihnen rollend sie zum Berge führt.

---

* Das Märchen ist durchweg umgestaltet und ausgeschmückt mit einer keineswegs volksmäßigen, aber an manchen Stellen wahrhaft Dantesken Phantasie. Man lese das Original, ich gebe hier nur die Hauptzüge der Einleitung an. Der Held, jüngster von sieben Söhnen eines Holzhauers, schützt im Walde die Jungen eines Krammetsvogels vor einer Schlange (gehört in die Unterwelt!), nimmt einem Toten einen Eisenstab von sieben Zentnern ab, findet den Corps sans âme (der uns in anderen Varianten wieder begegnen wird) in der obigen Weise. Der Weg von da führt durch allerlei Schrecknisse; u. a. tötet der Held einen Wolf, der seinen Überwinder sterbend auffordert, sein Fleisch zu essen und sein Blut zu trinken. Der Held tut das und gewinnt dadurch gewaltige Stärke.

In 136 warten die Brüder, auf der Wiese Karten spielend, während der Held auf der Kette über den Fluß geht, die Königstöchter zu befreien. Er hat vor jeden ein Glas gesetzt: wenn Blut darin ist, so sollen sie sein Roß loslassen. Die Brüder schlafen, trotzdem der Held ihnen das verboten hat, ein; wie sie erwachen ist das Glas ganz voll Blut, das Roß hat sich aber schon selbst losgerissen, seinem Herrn zu Hilfe zu eilen. Hier hat das Motiv vom Kartenspielen der untauglichen Genossen den Märchentypus von der Schlange und ihren Töchtern herbeigelockt, worüber unten. In 113 haben die drei Prinzen im Waldschlosse selbst lang ein Leben in Freuden geführt, bis der Held, der lahme Türhüter des Königs, ihnen nachkommt und sie zu weiteren Taten fortreißt.

Neben diesen Gruppen stehen nun noch eine ganze Reihe vereinzelter Umgestaltungen.

Eigenartig wird die Erzählung von 162 durch Verquickung aller drei Einleitungsformeln. Einem Kaiser sind in neun Nächten nacheinander neun Töchter verschwunden. Wer die zehnte bewahrt und die neun zurückbringt, solle jene zur Frau und drei Lasten Dukaten erhalten. Der Bärensohn meldet sich und kommt zur jüngsten „auf Nachtherberge". Er legt sich mit ihr in verschlossener Stube zu Bett; wie sie im ersten Schlummer liegen, erscheint auf einem Hahne reitend das Ellenbartspannlangmännlein. Der Hahn springt auf den Helden und kratzt ihn, der aber bearbeitet das Männlein mit seinem Eisenkolben und klemmt ihn mit seinem Bart in einen Pappelbaum vor dem kaiserlichen Gehöft; der Hahn aber steigt auf den Baum. Dann geht er wieder zu dem Mädchen schlafen: wie er früh aufwacht, ist das Mädchen und das Männlein mit samt der Pappel verschwunden; suchend findet er die Stelle, wo die Wurzeln des Baums, aus der Erde schauend, den Schlupfort des Kleinen verraten. — Noch merkwürdiger ist in 182 durch Zerdehnung der Waldhausgeschichte mit ihren Elementen der Platz der Einleitungsformel C ausgefüllt. Einem König in Kunglaland ist schon zweimal das Fest vereitelt worden, das er alle sieben Jahre zu feiern pflegte, weil stets, wenn alle Speisen angerichtet waren, ein kleiner grauhaariger Mann den Oberkoch gebeten hatte, etwas kosten zu dürfen, alle Vorräte aber verschwunden waren, sowie er den Löffel eintauchte. Der König verspricht dem die Tochter, der Abhilfe schaffe. Schlaukopf erbietet sich; als der Kleine erscheint, erlaubt er ihm nicht früher zu kosten, bis er ihm den Ring zum Pfand gegeben, den er an der Hand trägt. Als er den Ring hat, schlägt Schlaukopf ihn nieder, läßt ihn an Händen und Füßen fesseln und über einen Balken in die Höhe ziehen. Nach dem Fest läßt er ihn von sieben Männern mit Knitteln schlagen, bis der Strick reißt; sowie der Kleine auf den Boden kommt, öffnet sich ein Loch, in dem er verschwindet.

In der Variante 110 aus Benevent ist aus dem Walde die Zelle eines Einsiedlers geworden. Dahin kommen die Brüder im Walde wan-

dernd; die Speisenbereitung ist ebenfalls ganz ins Geistliche gewandt: ein Engel bringt dem Einsiedler täglich seine Speise, auf sein Gebet bringt er auch seinen hungrigen Gästen. Sie sind schon weiter gewandert, da fällt ihnen ein, daß der Alte ihnen alles in seiner Zelle gezeigt habe, nur nicht „chella seperdura". Sie gehen zurück, verlangen es zu sehen, der Einsiedler weigert sich, denn „ce sta a bella Sibilla", wird aber doch genötigt, eine Fackel und ein Seil zu suchen, daran die Brüder sich hinablassen.

Eine verwirrte Umgestaltung hat die erste färöische Variante 58. Ein Gutsherr zieht neben Sohn und Tochter den Papaleysi auf, dessen Vater niemand kennt. In der Nähe wohnt ein Riese, der Kinder stiehlt. Eine Magd hat Verdacht, er werde den Sohn des Herrn holen und legt den Papaleysi in dessen Bett; richtig ist er am Morgen verschwunden. Einst trifft der Herr den Riesen im Wald und verlangt Lösegeld für den Sohn: „Es ist gar nicht mein Sohn!" P. denkt auf Flucht, beredet den Riesen. einen rissigen Baumstamm zu spalten, klemmt seinen langen Bart ein, holt einen Spieß und ersticht ihn. Mit dem Geld, das er im Hause fand, eilt er zum Pflegevater zurück. In dieser Darstellung ist offenbar Bärenhöhle und Waldhaus durcheinander gewirbelt.* Variante 129 verwirrt dagegen Waldschloß und Unterwelt. Jura trifft wandernd ein wüstes Schloß im Wald und befreit dort drei Prinzessinnen von drei Höllengeistern, die er besiegt. Das Ursprüngliche schimmert noch durch, wenn ein Geist so heftig auf den Fußboden geworfen wird, daß er ein Loch durchschlägt und drei Stockwerke hinabsinkt.

Humoristisch entstellt und am falschen Ort hat 63 die Waldhausszene. Nach der Erlösung verirrt sich der Held im Walde, steigt auf einen Baum, bemerkt ein Haus, erklettert seinen Schornstein, um nach seiner Heimat auszuspähen. Eine Alte, die unten ihre Suppe kocht, sieht ihn, ihr Gatte zielt nach ihm mit der Flinte, Jean läßt sich fallen, stürzt die Suppe um, die zwei Alten entfliehen, er zerstört das Haus und kehrt zu seinen Eltern zurück.

Öfter wird der Erdmann nicht im Waldhaus, sondern im Freien, meist noch im Walde gefunden. Wir haben mehreres derartige schon oben S. 74 und S. 85 kennen gelernt; nachzutragen bleibt 63: Die wandernden Genossen kommen zu einem Brunnen, trinken, während Jean sich niederbeugt, tritt aus einem Büschel Kresse ein Weibchen alt wie die Erde hervor und flüstert ihm ins Ohr, daß hier drei Riesen, stärker als Samsoni

* Für die Fortsetzung hat das Gedächtnis vollends versagt: P. wirbt um die Hand seiner Pflegeschwester, wird abgewiesen, der Pflegevater entdeckt ihm, daß es seine leibliche Schwester ist. P. zieht fort und heiratet eine andere. Die übrigen färöischen Varianten 59—61 haben bei sonst besserer Haltung die Einleitung bis zum Waldschloß verloren: die drei Brüder wohnen gleich in dem Waldhause.

im Dienste eines Menschenfressers ein Schloß, hundert Klafter unter der Erde, bewohnten, das drei mächtige Hunde bewachen. Das Ungeheuer riecht einen Christenmenschen auf drei Meilen und schickt, sobald er hungrig ist, seine Riesen, ihm Menschen zur Mahlzeit zu fangen. Der Held wird zuerst ergriffen werden, da seine Genossen, ungetauft, nicht so schnell ausgewittert werden. Sie gibt ihm l'herbe d'or, am sechsten Tag im Mondschein gepflückt; er braucht in der Not nur zu sagen: Petite herbe, faites votre devoir! Sie verschwindet, die Riesen, greifen zunächst doch die Genossen an. Der Mühlsteinmensch tötet zwei, der dritte aber packt die beiden Genossen des Helden und trägt sie zum Menschenfresser. Jean „folgt den Spuren des Riesen“ zum unterirdischen Schloß 72.

Mehrfach fehlt die Waldhausformel in den C-Varianten ganz und die Brüder kommen ohne weiteres zum Eingang in die über- oder unterirdische Welt 98, 101, 155. Oder es beginnt die Erzählung überhaupt erst mit Auffindung dieses Eingangs; eben hier aber bricht ein Schimmer des Alten noch durch, wenn Höhle und Brunnen von den drei Königssöhnen auf der Jagd gefunden werden 56, 109 (auch hier ist der Jüngste von den Brüdern verachtet) oder die Brüder den Stein, der den Zugang deckt, vor einem Wirtshause finden 63. In 22 ist sogleich die Höhle, in der Prinzessinnen von Drachen bewacht werden, Ziel dreier abenteuernder Ritter.

In 23 ist die Einleitung durch die Schlußszene (Goldschmiedformel) ersetzt.

Mit diesen Betrachtungen ist die Einleitungsformel A erledigt. Ehe wir in der Analyse der Handlung weiter vorschreiten, wird eine genaue Betrachtung der zweiten Einleitungsformel uns zur Pflicht.

4. Die Einleitungsformel B.

Es wurde oben schon festgestellt, daß diese Formel B auf keine Schilderung der Jugend des Helden sich einläßt. Sie führt vielmehr sogleich seine erste Begegnung mit dem Erdmann herbei. Die einzelnen Varianten schildern dies Zusammentreffen in sehr verschiedener Weise; deutlich aber sind zwei Gruppen zu unterscheiden. Der Dämon erscheint nämlich entweder in einem Hause oder in einem Garten, der öfter auch als Tiergarten aufgefaßt ist. Wir wollen dementsprechend Haus- und Gartenformel unterscheiden.

Jene Form erinnert uns natürlich sogleich an die Waldhausformel der Einleitung A, mit der sich die Darstellung

in manchen Varianten auch geradezu vermischt, wie wir ja teilweise schon beobachten konnten (oben S. 90 f.). Eine solche Verquickung war um so leichter möglich als auch in B die Herrlichkeit des Helden von dunkler Folie leuchtend sich abhebt. Wie in A die starken Genossen und Wahlbrüder, so haben hier die älteren leiblichen Brüder nichts gegen den Dämon ausgerichtet, den erst der Held — nun abermals nicht bezwingt, aber verwundet und bis zu seinem Schlupfwinkel, dem Eingang zur Unterwelt, verfolgt. Das, was die Hausformel von B von der Waldhausformel in A unterscheidet, aber eben mit der Gartenformel verbindet, ist dies: es handelt sich hier nicht um einen von Wandernden zufällig in menschenferner Einsamkeit aufgefundenen Ort, der vom Dämon heimgesucht wird, ja wohl gar sein Eigentum ist, sondern um den kostbaren alten Besitz oder die kostbare neue Schöpfung eines Königs, die unvermutet durch einen Dämon* zerstört wird.

Indem wir dem einzelnen uns zuwenden, betrachten wir zunächst jene kleinere Variantengruppe, die den Dämon in einem Hause erscheinen läßt.

Ein König, erzählt die sizilische Variante 114, ging einst mit seinen Söhnen über Land, da kam er in ein einsames Hochtal, „das strahlte ganz von lauterem Gold; der Boden, die Berge, alles war von Gold". Der älteste Sohn liegt dem Vater an, ihm hier ein Haus zu bauen und wirklich läßt der, da er den Sohn liebt, trotz mancher Bedenken Handwerker aus der Stadt kommen und befiehlt ihnen, binnen drei Tagen ein Landhaus in dem Tale zu errichten. Fröhlich bezieht der älteste Prinz seine neue Wohnung. „Er aß und trank voller Freude und als es spät geworden war, legte er sich zu Bett." Um Mitternacht aber beginnt der furchtbarste Lärm; da läuft der Königssohn voll Schreck aus dem Hause,

* Allerdings fühlt der Dämon z. B. in den Var. 114, 197 sich beschwert durch die Bauten des Königs, die auf seinem Boden, über dem Palast seiner Tochter usw. errichtet seien; vgl. unten S. 97, 98; dazu die Wacht auf den Kreuzwegen des Kuonvang unten S. 107.

das hinter ihm mit Gepolter zusammenstürzt. Der Zweite verlacht den Heimgekehrten, verlangt für sich ein Haus an derselben Stelle; auch er „aß und trank und freute sich über sein schönes Haus und als es Nacht wurde, legte er sich hin und schlief ein. Um Mitternacht aber erwachte er von einem furchtbaren Lärm ebenso wie sein Bruder und als er erschrocken zum Hause hinauslief, stürzte dasselbe hinter ihm zusammen, also daß er so schnell als möglich nach der Stadt zurückkehrte." Nun muß dem Jüngsten ebenda ein Haus gebaut werden. „Der Königssohn aß und trank, als es aber dunkel wurde, legte er sich nicht schlafen, sondern zündete ein Licht an und stellte es auf einen Tisch, davor stellte er einen Sessel, setzte sich hinein und zündete sich seine lange Pfeife an und rauchte nun ganz ruhig und behaglich. Um Mitternacht ging dasselbe furchtbare Getöse wieder an, er ließ sich aber nicht stören, sondern rauchte ruhig weiter. „Bum! Bum!" ging es durch das ganze Haus; die Türen sprangen von selbst auf und ein wilder Mann trat herein. „Was unterstehst du dich auf meinem Grund und Boden ein Haus zu bauen?" brüllte er den Königssohn an, der aber antwortete gar nichts, sondern rauchte ruhig weiter und was der wilde Mann auch sagen mochte, so ließ er sich nicht aus seiner Ruhe bringen. Der wilde Mann fuhr in der Stube herum, schaute alles an und drohte dazwischen wieder dem Königssohn. Als es aber ein Uhr schlug, verschwand er und alles wurde ruhig. Da legte der Königssohn sich zu Bette und schlief ruhig bis zum Morgen. Als er aber erwachte, sah er, daß das ganze Haus golden geworden war. Die Wände, der Boden, das Dach, alles war von lauterem Golde und strahlte in der Sonne." Als der Prinz nicht heimkehrt, machen die Eltern mit den älteren Söhnen sich besorgt auf; „als sie aber das goldene Haus von weitem leuchten sahen und den Königssohn wohlbehalten am Fenster stehen, waren sie sehr erfreut und umarmten und küßten ihn. Da führte er sie im ganzen Hause herum und sie aßen und tranken miteinander." Nach dem Essen gehen sie spa-

zieren, finden einen wasserleeren Brunnen und beschließen hinabzusteigen.

Aus durchsichtigen Gründen habe ich diese Variante ausführlicher mitgeteilt, obwohl sie in einigen Punkten augenscheinliche Entstellungen des ursprünglichen Zusammenhangs aufweist. So fehlt ihr der Kampf des Jüngsten mit dem Dämon und dessen Verwundung. Hierdurch wird die weitere Entwicklung empfindlich gestört; der Eingang zur Unterwelt wird nur durch Zufall gefunden und man sieht nicht, was die Prinzen veranlaßte in den Brunnen zu steigen. Auch das goldene Tal ist eine phantastische Entstellung; andere Varianten zeigen, daß das Haus, wie es der König erbaute, von Anfang an höchst kostbar, teilweise aus Gold war.

Der alte Sultan von Samarkand wollte, so erzählt die Variante 197, seinen Söhnen noch einen besonderen Beweis seiner Liebe geben und erbaut dem Ältesten auf seinen Wunsch ein ‚cabinet‘, das auf allen Seiten abwechselnd mit Ziegeln aus Gold und Silber gedeckt ist. Der Prinz geht dorthin, um in dem neuen Hause zu schlafen, zu Mitternacht aber öffnet sich der Fußboden und heraus kommt „un Génie fort hideux etc. [!] nommé Morhagian“. Er erklärt sich rächen zu wollen, daß der Prinz sein Kabinett gerade über dem Palast seiner ältesten Tochter erbaut habe und stößt mit einem Stabe gegen die Wände, so daß alles in feinsten Staub zerfällt. Der Prinz nimmt seinen Säbel und verfolgt den Geist bis zu einem Brunnen, in dem er verschwindet. Der zweite Sohn erbittet und erhält vom Vater ein Kabinett aus ‚os de poisson‘, es geht ihm damit aber genau wie dem älteren Bruder. Dem Jüngsten muß der Vater ein Kabinett aus Bergkristall erbauen. Als auch ihm der Geist das Haus zerstört, verfolgt er ihn mit dem Säbel und er verwundet ihn dreimal, ehe er in den Brunnen entkommt.

Man sieht wie genau die Erzählung des Maroniten aus Halep mit dem sizilischen Märchen zusammentrifft, nur daß sie die Anstöße, die uns dort verdrießlich wurden, vermeidet. Weniger ursprünglich scheint nur, daß auch die älteren Brüder in der orientalischen Fassung dem Geist mit dem Säbel entgegentreten, den sie eigentlich, aus dem Schlafe geweckt, feige fliehen, nur der Jüngste wachend erwarten sollten.

Wirklich erzählt so die böhmische Variante 128, die aber nur zwei Brüder kennt. Der ältere bittet, als er zwanzig Jahre ist, den Vater, er möge ihm ein Schloß mit goldenem Dache bauen lassen. Der Vater leert die Schatzkammer für den geliebten Sohn und baut das Schloß. Fröhlich zieht der ein, „aber seine Freude dauerte nicht lange. Als er am Morgen aufstand, war das Dach verschwunden und das Schloß stand kahl da. Ein Mensch konnte das Dach nicht forttragen, das war offenbar; deshalb forschte

Slavomil auch nicht darnach, konnte es aber nicht vergessen und trauerte beständig darum." Als der jüngere Sohn zwanzig ist, verlangt auch er ein Schloß mit goldenem Dach; der Vater rafft nochmal alles Gold zusammen und baut es: „Daß du es aber besser bewachst als Slavomil!" Das geschieht. „In der ersten Nacht legte er sich gar nicht zu Bette; er nahm die Waffe, ließ sich Disteln pflücken und ging Wache halten. In einiger Entfernung vor dem Schlosse verbarg er sich, legte das Gewehr zurecht und wand sich die Disteln um den Hals, damit sie ihn stächen, falls er einschlummern wollte. Die Nacht war dunkel und bis Mitternacht war alles ruhig. Plötzlich geht beim Schlosse ein gewaltiges Getöse los. Soběslav springt hastig auf und schießt nach dieser Richtung seine Waffe los; das Getöse verstummte nun, da es aber finster war, so wußte er nicht, was eigentlich vorgefallen und ob das Dach fortgetragen sei oder nicht. Er lief in das väterliche Schloß und schlug Lärm, die Leute liefen mit Kerzen herbei und da sahen sie beim Schlosse eine Blutlache und darin die furchtbar große Zehe eines Riesen; das Dach war fort. „Ei, das macht nichts," sagte Soběslav zu seinem Bruder, „wir werden schon diesen Dieb bekommen; wie es tagen wird, wollen wir seine blutige Fährte verfolgen und machen gewiß sein Nest ausfindig."

Die polnische Variante 134 hat das Motiv von der Erbauung des kostbaren Hauses verloren, erzählt sonst aber sehr ähnlich der eben besprochenen böhmischen Fassung. Eine Hexe schlägt stets zur Nachtzeit in Falkengestalt die Fenster einer Dorfkirche ein. Die beiden älteren Brüder wollen wachen, schlafen aber ein; der Jüngste verhütet das durch einen Dorn, den er sich unters Kinn steckt. Er schießt, als der Falke erscheint und zerschmettert ihm den rechten Flügel; den Verwundeten sieht er unter einen großen Stein fallen, darunter ein Abgrund sich öffnet. Da hinein steigt der Held dem Dämon nach. Die Vogelgestalt des Dämons wird uns gleich bei der Gartenformel, wo sie augenscheinlich für den Apfeldieb besser begründet ist, häufiger begegnen; man darf also vermuten, daß sie durch Vermischung von Haus- und Gartenformel in diese polnische Fassung eindrang.

Bei der nahen Verwandtschaft dieser Hausformel mit dem Waldhausabenteuer wundern wir uns nicht, jene an Stelle dieses in einer Variante zu finden, die sonst der Einleitungsformel A folgt. In 52 ist der Bärensohn mit seinen übermenschlichen Genossen in eine Stadt gekommen; darin war ein Haus, in dem „die Zauberer" (i maghi) wohnten und die Wanderer beschließen, sie zu töten. In der ersten Nacht wacht Widderkopf, zu Mitternacht erscheint der Zauberer, blickt zornig auf ihn und schnaubt ihn an: „Erdwurm, was suchst du hier?", da entflieht er voll Furcht. In der zweiten Nacht geht es dem Katzenbart ebenso, in der dritten ging der Held hin, „der fürchtete sich nicht, sondern streckte den Zauberer mit wuchtigen Hieben zu Boden". Er holt die Genossen, sie finden aber den Zauberer nicht mehr, sondern nur die Blutspur, die zu

einem Loche führt, darin der Held, hinabgestiegen, den Zauberer sterbend findet.

In einer eigentümlichen Gestalt zeigt unsere Geschichte neben dem Waldhausabenteuer die A-Einleitung der lettischen Variante 169. Ausführlich erzählt sie von der wunderbaren Geburt des Stutensohnes Kurbad und seiner Halbbrüder, des Sohnes der Magd und der Wirtin, vgl. oben S. 25, seiner arbeitslosen Jugend, die er auf dem Ofen verbrachte, oben S. 32. „Eines Tages forderte K. seine beiden Halbbrüder auf, mit ihm zusammen das neue Haus zu reinigen. Damit hatte es aber folgende Bewandtnis. Kurz vor seinem Tode hatte der Wirt ein neues Wohnhaus errichtet, das jedoch unbenutzt bleiben mußte, weil böse Geister in demselben ihren Sitz aufgeschlagen hatten. Alle Versuche, sie auszutreiben, hatten nichts genützt und niemand wagte sich mehr hinein. Daher weigerten sich auch die Brüder, dem Recken beizustehen. Der aber sprach: „Nun ja, die, welche gekocht und gebraten verspeist worden sind, können nicht so klug sein wie der in rohem Zustande Verschlungene." Da faßten sich die Halbbrüder ein Herz und folgten K. in das verhexte Haus. Hier hörte dieser die Holzwürmer und Käfer in der Wand also reden: „Hei, wie dieser Held gleich Spreu im Winde zerstieben wird, sobald unser dreiköpfiger Herr die Brücke überschritten hat." Die Halbbrüder aber verstanden kein Wort davon. Vor Mitternacht sprach K. zu dem Sohne der Magd: „Du bist der schwächste von uns, gürte den Säbel um, geh zur Brücke, über welche der dreiköpfige Riese kommen muß und töte ihn." Der Bruder aber antwortete: „Was geht das mich an? Möge über die Brücke kommen, wer will." ‚Du hast also Furcht, dann werde ich wohl selbst gehen müssen‘, sagte K." Er stellt ein Gefäß mit Wasser auf: wandelt es sich in Milch, so hat er gesiegt, in Blut, so geht es ihm schlecht und seine Mutter muß ihm zu Hilfe gerufen werden. Dann geht er auf die Brücke. „Noch war alles still, nur die Frösche im Wasser, die Wildgänse in der Luft und die Schwalben unter der Brücke unterhielten sich in ihrer Sprache, welche K. sehr wohl verstand. ‚Kurbad, Kurbad!‘ klang's aus dem Wasser, ‚jag ihn, jag ihn!‘ aus der Luft und ‚des mächtigen Riesen drei Köpfe sind alle dahin!‘ unter der Brücke hervor!" Gleich darauf erscheinen die Vorboten des Riesen, ein kläffender Hund, ein kreischender Habicht, darauf er selbst; K. besiegt ihn im Blasen von Geld und haut ihm die Köpfe ab. Am nächsten Abend passiert dieselbe Sache mit einem sechsköpfigen, am dritten mit einem neunköpfigen Riesen. Diesmal in Not, weckt K. die eingeschlafenen Brüder durch eine Sandale, die er ihnen ins Fenster wirft; sie finden im Glase Blut und schicken die Mutter ihrem Sohne zu Hilfe. Mit ihrem Beistand tötet K. auch den dritten Riesen. Der Held hört die Würmer in der Wand prophezeien, daß die drei Weiber des Riesen in Gestalt von Bett, Bach und Schlange die Brüder verderben wollen; K. kann, da er die Würmer versteht, den Gefahren begegnen. Das Einzelne mag man im Originale nachlesen, es hat hier kein Interesse.

Das Ungereimte dieser Erzählung liegt auf der Hand. Es soll ein Haus von Dämonen „gereinigt" werden und dann erfolgt ein Kampf draußen an einer Brücke. Die Störung erklärt sich einfach daraus, daß hier ein Märchentypus eingewirkt hat, der in westlichen Sammlungen selten oder vielleicht überhaupt nicht begegnet, in russischen häufig ist; vgl. z. B. Afanasief, Нар. Русскія Сказки 2. 280, Nr. 30 und die in der Anmerkung dazu angeführten Varianten, auch Wollner bei Leskien und Brugmann, Lit. Volksl. S. 557 ff. Der Typus — ich möchte ihn „Die Schlange und ihre Töchter" nennen — berührt sich auch sonst mehrfach mit unserem Märchen, von dem es auch seinerseits Einwirkungen empfangen hat. In der angeführten Fassung bei Afanasief z. B. verlangt der Held Иванъ Попяловъ genannt, weil er zwölf Jahre „у попялѣ", in der Asche, gelegen, vom Vater einen Knittel von fünf Pud; wirft ihn in die Luft und fängt ihn mit der Stirne auf, an der er zerbricht; erst der dritte Knittel von fünfzehn Pud hält die Probe aus, vgl. oben S. 41. Wir werden Einwirkungen von Seite dieses Typus auf unser Märchen noch später begegnen; hier sei nur bemerkt, daß Var. 93, die mit der Einleitungsformel C die Erzählung eröffnet, weiter mehrmals ganz in diesen Typus einlenkt. Swjetazor zieht aus, nachdem er ganz wie der Iwan der obigen Variante nach dreimaliger Probe einen Stock von entsprechender Stärke erhalten, heißt die Brüder auf der Wiese kartenspielend wachen und ihm Hilfe bringen, wenn in dem Glase sich Blut zeigen sollte, das er vor sie setzt. Auf einer Kette überschreitet er den Fluß und bekämpft die Schlange. Er kommt in Not, das Glas ist voll Blut, die Brüder aber eingeschlafen, da kommt sein Roß ihm zu Hilfe. Die Einzelheiten sind ein beständiger Kompromiß zwischen den beiden Typen „Bärensohn" und „Schlange und Töchter".

Häufiger als die Hausformel ist nun innerhalb der Einleitung B die Gartenformel.

Ein König* besitzt in seinem Garten eine hervorragende

* Er ist König von England 35, von Portugal 105, in Schweden 47; den Sultan von Samarkand in 197 kennen wir schon. Den König vertritt ein Gärtner in 133, Alter und Alte 138. Herrenlos ist der Birnbaum auf der Waldwiese in 102, so daß hier auch keine Wacht stattfindet: ein Mann schießt einmal nach dem großen schwarzen Vogel, der darauf sitzt, ohne zu treffen und wird von ihm getötet. Sein Sohn erblickt erwachsen gleichfalls den Vogel und schießt ebenso zweimal, ohne ihn zu treffen, entreißt aber dem Zauberer, in den der Vogel sich verwandelt, seinen Stock und tötet ihn. In 185 hat der Apfelbaum die „Lebensäpfel" attrahiert: ein König kann, erkrankt, nur durch die Lebensäpfel gesunden. Der Älteste will sie holen, kommt zum Baum in der Nacht, da sie reif werden, schläft aber ein und unterdes pflückt ein Dew die Äpfel. Ebenso geht's dem Zweiten, erst der Jüngste wacht, verwundet den Dew mit dem Pfeil und

Kostbarkeit; Bäume, die wunderbare Früchte tragen, seltene Blumen oder auch Tiere.

Am häufigsten ist es ein Apfelbaum, der goldene Äpfel trägt 105, 171, oder gerade drei goldene Äpfel 108, 126, 172, 175, 176, der Blätter von Silber und Früchte von Gold trägt 149, der am Morgen blüht, am Abend schon Früchte trägt 201. In 133 ist's ein Apfelbaum, der gerade drei (gewöhnliche) Äpfel trägt, in 17 ein gewöhnlicher Apfelbaum, aber der König hatte ihn so lieb, daß er den hundert Klafter unter die Erde wünschte, der ihm eine Frucht davon pflückte. In 199 ist's ein Granatapfelbaum, 73 und 118 ein Birnbaum mit goldenen Früchten, drei Nußbäume mit goldenen Früchten sind's in 94, drei Zitronenbäume, bei der Geburt der drei Prinzen gepflanzt, in 174, drei Zypressen 106, Bäume mit seltenen Früchten 117, ausländische Bäume 95, Bäume 120. Oder es handelt sich überhaupt um einen Lustgarten 35, Garten mit den schönsten Blumen 107. Einen Tiergarten nennt 139 und das führt uns zu den Varianten hinüber, wo der König besondere Tiere besitzt: ein großes Gestüt 137, 148 oder hundert Gänse 198.

Der König bleibt aber auch hier nicht im ungestörten Besitze seiner Kostbarkeiten. Er muß vielmehr eines Morgens bemerken, daß die kostbaren Früchte (oder eine von den dreien) gepflückt, die Bäume ausgerissen (95, 149) oder entlaubt (120), die Blumen abgerissen, der Garten verwüstet (35, 139), ein Füllen, eine Gans geraubt sind; das Unheil ist während der Nacht geschehen, ohne daß jemand den Räuber oder Zerstörer bemerkt hätte.

Der König will der Sache auf den Grund gehen. Er läßt seine drei Söhne rufen und befiehlt zuerst dem ältesten in der nächsten Nacht zu wachen. Der aber schläft ein und sieht nichts: am nächsten Morgen ist wieder eine Frucht gepflückt, ein Füllen geraubt usw. Dem zweiten Sohne geht es ebenso, erst der jüngste wacht und entdeckt den Räuber. Die Angaben im einzelnen sind recht mannigfaltig.*

bringt dem Vater die Äpfel; dann folgt er mit den Brüdern der Blutspur nach zur Grube. Auch in 199 hat die Infektion mit dem gleichen Motiv eine kleine Wucherung erzeugt. Der Jüngste bringt dem Vater den Granatapfel, den er durch sein Wachen gerettet; der ißt einen von seinen drei Kernen und wird davon ein schöner, junger Mann.

* Ich beziehe in die folgende Entfaltung der Einzelheiten der Begegnung mit dem Dämon auch die Varianten der Hausformel ein, soweit sie einschlagen.

Die gewöhnlichste Formulierung ist die eben angegebene: die älteren Brüder* schlafen ein**, nur der jüngste bleibt munter: 35, 73, 94, 105, 106, 107, 108, 114, 117, 118, 120, 133, 134, 148, 185, 198, 199. In 174 sind die Zitronenbäume mit Einmengung eines sehr bekannten Motivs zugleich die Lebensbäume der Brüder bei ihrer Geburt, auf den Rat des Derwischs gepflanzt, der die Äpfel gespendet, auf deren Genuß die Königin nach langer Unfruchtbarkeit die Söhne geboren. Eines Morgens ist der älteste krank: man entdeckt, daß die größte Zitrone fehlt. In der nächsten Nacht wacht der zweite Prinz am Baum und sieht wie ein Neger erscheint und seine Zitrone abschneidet; da verliert er sogleich alle Kraft und vermag dem Räuber nicht zu folgen. In der zweiten Nacht wacht der jüngste und folgt dem Neger, der die Frucht geraubt, bis zum Brunnen. Daß ihm dies doch eigentlich ebenso unmöglich sein mußte, zeigt das Sekundäre dieser Auffassung.

Es finden sich aber auch andere Formulierungen: die älteren Brüder hören und sehen nichts 137, 175, verjubeln die Nacht im Wirtshaus 139, fliehen beim Erscheinen des Dämons 95, 172, 176, schießen auf ihn ohne ihn zu treffen (erst der jüngste verwundet ihn) 171, 187, 197. Und das ist geschehen, obwohl die Brüder Soldaten 94, zwei Regimenter 35 mitgenommen haben.

Im sizilischen Märchen 118 nimmt der Ältere Tisch, Sessel, Bücher und Pfeife mit, im russischen 149 Buch und Flinte. — In 199 läßt der Vater die älteren Brüder nach ihrem Mißerfolg gefangen setzen, 106 hat er den Söhnen den Tod angedroht, wenn wieder eine Zypresse fehlte, die älteren Prinzen wollen sich darum verzweifelt schon selber töten als die Madonna erscheint und ihnen vom Vater Verzeihung auswirkt.

Der Jüngste erzielt seine Munterkeit öfter durch besondere Mittel. Er geht auf und ab 117, zündet ein Licht an und raucht 114, streut sich Schnupfpulver in die Augen 35, Salz auf eine Wunde, die er sich beigebracht hat 185, 199, legt sich Disteln um den Hals 128, einen Dorn unters Kinn 134, die Waffen so, daß sie ihn stechen, wenn er einnickt 139. Oder er nimmt die Brüder mit, läßt sie erst ordentlich schlafen, nickt dann selbst, während sie wachen und ihn wecken sollen; sie schlafen wieder ein, er aber erwacht doch vom Geräusch beim Erscheinen des Zauberers 106. Oder er läßt alle Diener des Vaters mit Trommeln und Trompeten Lärm machen,

* Statt des Altersunterschiedes heißt es in der kabylischen Variante 201: Sohn einer Kabylin, Araberin, Negerin; vgl. auch oben S. 25. In 198 wacht zuerst der Fürst selbst, dann sein Bruder, dann der ältere, endlich der jüngere Sohn. Auch in 102 schießt erst der Vater auf den Dämon und wird von ihm getötet, dann sein Sohn und auch er erst zweimal vergeblich, bis er ihn im Ringen besiegt. In 126 entdeckt ein Soldat den apfelraubenden Dämon.

** Gegen oder um Mitternacht 118, 149, der Älteste um zehn, der Zweite um elf Uhr 133.

während er selbst schläft. Als sie müde sind, wecken sie ihn, wie er befohlen und er erwartet nun wachend den Räuber 201.*

Das unerwartete Heldentum des Jüngsten wird öfter noch dadurch gehoben, daß ihn vor dieser Tat seine ganze Umgebung verachtete.

Er gilt als Dümmling und wird von allen verspottet als er auf die Wache zieht 139, er hat bisher stets hinter dem Ofen gelegen 69, er liegt stets in der Küche und bei den Mägden trotz aller Ermahnungen und Schläge, so daß der Vater ihn schließlich voll Verachtung gehen läßt 215, die Brüder hassen ihn und suchen sich seiner zu entledigen, gleichzeitig wird seine Mutter von ihren Mitgattinnen verleumdet; der König läßt sie gefangen setzen und verjagt den Sohn, der zu einer Wallfahrt nach Kaschmir verurteilt wird 187, die Brüder wollen sich mit dem „dummen Peppe" einen Jagdspaß auf Goldenerart machen (worüber unten) 114; sehr oft heißt es, der Vater wollte den Jüngsten nicht die Wache beziehen lassen, nachdem doch die älteren Söhne nichts gerichtet hatten.

Dieser Räuber aber erweist sich als ein dämonisches Wesen, das recht verschieden definiert wird.

Der Dämon heißt ein Neger 174, Zauberer 92, 106, 120, riesiger Zauberer 107, wilder Mann 114, Riese 117 (ein Riesenarm langt über die Mauer), 118, 128, 198, 199, Dew 185, Lamie 171, Ungeheuer 35, 175, 176 (mit sieben Köpfen), un Génie hideux nommé Morhagian 197 und zeigt öfter Tiergestalt. Er erscheint als Löwe, dem Flammen aus den Nüstern wehen, bei dessen Kommen die Erde zittert 148, weißer Wolf 137, Otter (Норка-Звѣрь) 139, Drache 105, siebenköpfige Schlange 108 und besonders gerne in Vogelgestalt, die dem Apfelräuber wohl ansteht. Es ist un oiseau chanteur 201, ein großer Adler 73, ein schwarzer Vogel, der sich in einen Zauberer mit sieben Köpfen verwandelt 102, eine Hexe in Gestalt eines Falken** 134, ein Rakshasa in Gestalt eines Kranichs 187.*** In 149 heißt der Räuber Усыня (Schnurrbartmann)†, es wird ihm aber auch eine Feder ausgeschossen: den Namen erhielt er offenbar durch Verquickung mit dem

* Der Lärm hatte also wohl den Zweck, ein verfrühtes Erscheinen des Dämons zu verhindern.

** Wenn in 192 der Sohn des Viziers ausgezogen ist, einen weißen Falken zu suchen, der ihm die Hand der Königstochter verschaffen soll, so besaß ursprünglich vielleicht auch diese Variante die Wachformel als Einleitung.

*** Ein Priester erklärt, es sei der Râkshasa Agniçikha, der verderbenbringend die Welt durchschweift.

† Sein Aussehen ist erst beschrieben als der Held ihn in der Unterwelt wiedertrifft: er ist selbst fingernagelgroß, der Bart eine Elle lang, die Schnurrbärte schleifen auf der Erde, die Flügel liegen sieben Werst weit.

Waldhausdämon in der anderen Einleitung und dem Wassermenschen (oben S. 70).*

Die Ankunft des Dämons erfolgt unter Lärm und atmosphärischen Erscheinungen verschiedener Art.

Von fürchterlichem Gebrüll spricht 176, Getöse 114, 128, Erbeben der Erde 148, 172, Donner und Blitz 114, 172, Hagel 201, Wind 94, der Himmel verdunkelt sich 73, eine große schwarze oder graue Wolke senkt sich herab 35, 126, 173 und es wird in 35, 94, 126, 172 nicht gesagt, welche Gestalt sich in Wind und Wolke verbirgt.

Der Dämon erscheint stets zur Nachtzeit und zwar gerne gerade zu Mitternacht.

So in 73, 94, 95, 106, 114, 128, 139, 175, 176, 197, um halb zwölf 35, gegen Morgen 107.

Der wachende Prinz greift nun den dämonischen Räuber an, schießt oder haut nach ihm, ringt mit ihm u. dgl., vermag aber nicht ihn festzuhalten und zu töten. Der Dämon entkommt vielmehr in sein unterirdisches Reich, freilich nicht ohne eine bedenkliche Verwundung, die ihm sogar ein Glied geraubt hat. Am Morgen findet man die blutige Fährte; sie führt den Helden zum Versteck des Dämons.

Diese Formulierung findet sich in folgenden Gestalten. Der Wachende verwundet den Dämon 105, durch einen Pfeilschuß 73, 172,** Gewehrschuß 199, Schuß mit seiner Waffe 128, Pfeilschuß in die Brust 187, in die Ferse 185, in den Kopf 175, Gewehrschuß in den Fuß 148, in den Kopf 198, verwundet durch einen Wurfspeer (javelot) 176, dringt mit dem Säbel auf den Dämon ein 118, bekämpft (und verwundet) ihn dreimal mit dem Schwert 139, 197. Öfter aber raubt die Verwundung dem Dämon ein Glied. Dem Falken wird der rechte Flügel zerschossen 134, dem Усыня eine Feder abgeschossen 149, dem Vogel der Schwanz ausgerissen 201, dem Dämon der im Winde fährt, der Arm abgehauen 94, ebenso dem Riesen 117 und dem Rakshasa 186, dem Zauberer ein Bein 120, dem Riesen seine furchtbar große Zehe 128. Der schwer Verwundete hat noch die Kraft zu fliehen, aber die Blutspur, die er hinterläßt, führt die Verfolger (am Morgen sagen 73, 94, 105, 176, 198 und das muß der Situation nach das Ursprüngliche sein) zu seinem Schlupfloch, dem Eingang in sein unterirdisches Reich 73, 94, 105, 117, 128, 172, 175, 176, 185, 187, 198, 199.

* Welche Gestalt der Räuber in 133 hat, kann ich nicht sagen, da ich das betr. Wort in meinem stenogr. Auszuge nicht mehr lesen kann.

** Der Prinz schießt in die Wolke, der Pfeil bleibt dort und man findet eine Blutspur auf der Erde.

Nach anderen Varianten verjagt der Wächter den Dämon und verfolgt ihn bis zu der Stelle wo er verschwindet. Für diese Fassung, die nicht nur weniger individuell, sondern auch der nächtlichen Situation augenscheinlich weniger angemessen und darum wohl auch weniger ursprünglich ist, war eine Verwundung des Dämons nicht nötig. Sie findet sich gleichwohl nicht selten, so daß wieder deutliche Übergangsformen entstehen.

So rollt in 120 das abgehauene Bein von selbst weiter, um in einem Loche, zwei Meilen vom Garten, zu verschwinden; wir kennen dies Motiv aus dem Kampf mit dem Dämon im Waldhause oben S. 88, Var. 121. Oder: der Wächter sieht den Falken, dem er den Flügel zerschossen, unter einen Stein fallen und in der Erde verschwinden 134. Der Prinz verfolgt den angeschossenen Löwen zu Pferde bis zum Brunnen, in dem er verschwindet 148. Die Brüder haben beide auf die Lamia geschossen ohne sie zu treffen, der Jüngste haut sie mit dem topouz, einem türkischen Morgenstern, nieder, sie schleppt sich aber noch bis zum Brunnen, in dem sie verschwindet 171. Der Prinz verfolgt den Otter, kämpft dreimal mit ihm und bringt ihm jedesmal drei Wunden bei, endlich verschwindet der Otter unter einem weißen Stein und ruft ihm noch zu: „Du kannst mich nur überwinden, wenn du hier herein kommst!“ 109, ganz ähnlich 197 oben S. 98. Er schießt seinen Pfeil in die Wolke, die sich langsam zurückzieht, er folgt ihr nach in den Wald und bleibt bei einer hohlen Eiche liegen; dort finden ihn am Morgen die beiden Soldaten, die mit ihm wachen sollten, aber geschlafen haben und jetzt erst nachgekommen sind 35. Er bedroht den Dämon mit dem Tode, da gibt er den Apfel her und verschwindet, verfolgt, im Brunnen 133. Er dringt mit einem Säbel auf den Riesen ein, der in einem Loch verschwindet 118, oder sieht sonst, den Dämon verfolgend, im Loche ihn verschwinden 106, 107, 108, 137, 174; in 126 sieht der Soldat die graue Wolke, die die Äpfel mitnahm, unter einem Dornstrauch verschwinden, wo man dann, nachgrabend, ein tiefes Loch findet.

Noch wäre eine Reihe stärkerer Abweichungen von dem beschriebenen Grundschema anzuführen.

95 hat den Vorgang ins Gespensterhafte übersetzt. Statt des Dämons erscheint den wachenden Brüdern eine Totenbahre, von vier Männern mit Windlichtern getragen. Die älteren laufen davon, der Jüngste fragt einen der Träger, was das bedeute. Er erfährt, es liege an der Stelle, wo die Erde sich in der Nacht erhebt und dadurch die Bäume entwurzelt, ein großer Schatz verborgen. Man gräbt am Morgen nach und findet die Steinplatte ob dem Brunnen.

In 107 folgt der Prinz dem Blumenräuber sogleich in sein „Haus“, findet dort die Mädchen und befreit sie. Als er in den Garten zurück

will, sieht er sich aber verschüttet (c'era rovinato tutto il muro giù dove era sceso lui dietro il mago, che 'un potevano più montare). Die Brüder suchen verzweifelt nach ihm, hören ein Geflüster auf dem Grunde des Lochs, wo die Mauer eingestürzt ist und ziehen mit einem Seil die Mädchen herauf. Das Ursprüngliche bricht also noch deutlich genug durch.

Eigenartig gestaltet erscheint die Wachtformel in 190. Der Held Hpohtír und sein Genosse Hrangchal haben hier das Mädchen einem Tiger entrissen, der sie entführt hatte. Hpohtír hat den Tiger getötet, während sein Genosse sich feige verkrochen hatte. Sie kommen nun to the three cross-roads of „Kuanwang". Der Held wacht, während Hrangchal schläft, in der Nacht erscheint Kuanwang. „Wer ist hier auf meinen Kreuzwegen?" „H. und H., die den Tiger getötet haben!" K. erschrickt und flieht. Darauf wacht der Genosse und Hpohtír schläft, Kuanwang erscheint wieder; vor jenem erschrickt er nicht und führt das Mädchen davon. Sie aber bezeichnet durch einen roten Faden (ursprünglich natürlich: K. durch die Blutspur!) den Weg, den sie gegangen. Die Helden kommen am Morgen dem Faden folgend zum Stein über dem Loch, das zu K.s Dorfe hinabführt.

In 201 geht die Wachtformel über in den Typus vom singenden Vogel (Grimm KHM. 57), dessen Eingang mit ihr ja fast völlig zusammentrifft; es wird davon noch die Rede sein. Der Sohn der Negerin hat dem apfelraubenden Vogel den Schwanz ausgerissen, der König befiehlt darauf den drei Söhnen ihm den Vogel selbst zu bringen. Jeder von ihnen erhält drei Mäntel und drei Burnusse vom Vater, der Neger noch ein wegweisendes Knäul von der Mutter. Bei einer Wegteilung trennen sie sich, die Brüder schimpfen den „fils de vilaine négresse", dieser gewinnt durch Schenkung eines Mantels eine Alte, die ihn zum Vogel weist. Nun entwickelt sich der Typus in der bekannten Weise. Er nimmt trotz Verbots auch den goldenen Käfig, muß seinem Besitzer „le cheval du prince du génie," endlich dem Besitzer dieses die Tochter der „ogresse" bringen und löst die Aufgaben wieder mit Hilfe der Alten. Heimkehrend begegnet er den Brüdern in einer Wüste, dürstend finden sie den Brunnen, der Neger steigt hinab.

Das Wachmotiv ist auch wohl ganz verloren gegangen. Die drei Königssöhne gehen in den Fluß Aale stängeln und finden dabei ein Loch, dessen Grund sie mit allen drei Stangen zusammen nicht erreichen können, daher sie nach Hause gehen und Stricke holen, den Jüngsten hinabzulassen 47.

Vereinzelt findet sich eine Erprobung der Brüder durch eine andere Aufgabe als eine nächtliche Wacht. In 138 wollen die Eltern ihre drei Söhne verheiraten. Zuerst geht der Älteste eine Braut suchen. Er trifft einen Drachen mit drei Köpfen, der ihm seine Hilfe anbietet. Der Drache führt ihn zu einem Stein, den er ihn aufheben heißt. Der Bursche vermag es nicht: „so gibt es auch keine Braut für dich!" Dem zweiten geht es ebenso, der dritte greift den Stein an und er fliegt vom Platze, als wäre er nicht dagewesen; darunter zeigt sich das Loch. Auch in 107 läßt sich

der älteste Sohn vom Vater für die Wache eine Frau versprechen, wie der König in 108 demjenigen, der den Dieb entdeckt, verspricht, daß er an seiner Stelle König sein solle. Hierzu mögen wir den Eingang von 110 halten. Ein König mit drei Söhnen lädt einst Volk und Herrn zu sich und erklärt nach dem Essen, wer die Säule umwerfen könne, die in der Mitte des Saales steht, solle die Krone haben. Alle Geladenen versuchen es umsonst, zuletzt bleiben nur die drei Söhne des Königs übrig. Der Älteste versucht sich vergebens, der zweite ebenso, der Jüngste aber wirft sie um. „Tu si u Rre d'a forza“ sagt ihm der Vater (und so heißt er von nun an), „dir gebe ich die Krone.“ Darauf ziehen die Brüder in die Welt und finden dabei den Eingang in die Unterwelt.

Stark umgestaltet ist die Einleitung auch in der kirgisischen Variante 195, die durchweg zu heroischer Auffassung und episch breiter Entfaltung drängt. Dem Fürsten Karyskara werden von zwei „Helden“ seine zehntausend Pferde gestohlen. Er verfolgt die Räuber, wird aber von ihnen überwältigt und in einen Brunnen geworfen. Der nach seinem Verschwinden geborene Sohn zieht nach ihm aus und befreit ihn, indem er die Wächter des Brunnens tötet. Auf der weiteren Suche nach den gestohlenen Pferden kommt er in das Haus einer Alten, die ihn an ihrer Brust trinken läßt. Sie warnt ihn vor ihren starken Söhnen, er aber ringt mit ihnen wie sie nacheinander kommen und überwältigt sie. Da er aber mit ihnen aus einer Brust getrunken, schont er sie und sie „leisteten sich gegenseitig einen Schwur, darauf lebte jener als Kind bei ihnen, die drei (vier?) vereinigten sich und es war kein Feind, den sie nicht bezwungen hätten“. Der Held verschafft zunächst seinen Wahlbrüdern Weiber um für sich dann die Braut zu werben, die hinter dem brennenden Feuer wohnt. Man sieht, daß die Veränderung hier ja wesentlich daraus hervorgegangen ist, daß mit der Wachformel die Einleitung A verbunden ist, aber wieder in der Weise, daß die Szene im Waldhause und die Begegnung mit den starken Gesellen verquickt sind.

Andere Veränderungen aber hat diese Wachformel dadurch erfahren, daß sie verquickt ist mit der dritten Einleitungsformel, deren Betrachtung wir uns nunmehr zuwenden.

5. Die Einleitungsformel C.

Sahen wir schon die Einleitungsformel B dem Helden des Märchens weitaus nicht so eingehende Rücksicht zuwenden wie die Formel A, so läßt C ihn überhaupt nicht gleich auf die Bühne treten. Sie faßt dafür — was A und B fehlt — die Vorgeschichte der Frauen ins Auge, die der

Held im Reiche des Dämons treffen soll und erzählt zunächst die Umstände, unter denen sie der Menschenwelt entrückt wurden.

Es handelt sich in der Regel um die drei Töchter eines Königs.

Nur zwei Königstöchter sind es in 78, 130, vier 112, neun 162, zwölf 54, eine 101, 116, 155, 156, 157 oder die Gattin des Königs 123, 140, 145, 146, 147, 179, die einzige Tochter eines Ehepaars, eine Bäuerin 29. 117 nennt den Vater König der Niederlande (die Töchter Boule d'or und Boule d'argent, 105 Knight of Grianaig).

Öfter ist dem König das Verschwinden der Töchter lange vorausgesagt worden.

So in 112, von einem Zauberer 136, 181, einer Alten 50*, aus den Planeten 131, durch ein Buch, in dem es der König gelesen 96.** Der Prophezeiung nach sollen die Töchter verschwinden, wenn sie dem Brunnen im Garten zu nahe kommen 96, den Garten vor ihrem vierzehnten Jahr betreten 8,*** wenn sie vor ihrem siebenten Jahr aus dem Schloß 50, vor dem zwanzigsten unter freien Himmel kommen 181, sie werden, wenn die Jüngste vierzehn ist, von einer Wolke 112, mit sechzehn von einem Drachen entführt werden 131, zu einer bestimmten Zeit, wenn sie über eine Brücke zur Messe gehen, verschwinden 136. Der besorgte König läßt die Töchter von den drei Brüdern beaufsichtigen 96, von einem Heer von Soldaten begleiten 136, einsperren 112, in einen Turm, den er eigens dafür erbaut 131†: das Unglück vollendet sich doch.

---

* Mit Einmengung des Schwarz-weiß-rot-Motivs: das Königspaar fährt Schlitten, die Königin blutet aus der Nase und wünscht sich Töchter so schön wie Schnee und Blut. Eine Alte steht plötzlich neben ihr und verheißt die Erfüllung des Wunsches, fügt aber zugleich die Prophezeiung hinzu.

** Sichtliche Entstellung in 63: der König läßt nach dem Entschwinden der Töchter den sheanach kommen, der ihm sagt, daß sie in die Unterwelt entführt nur mittels eines Schiffs, das über Land und Meer fährt, wieder zu gewinnen sind.

*** In dem Auszuge Jahns ist nur von einem Verbote, nicht eigentlich einer Prophezeiung die Rede.

† Hierher gehört offenbar ursprünglich auch 103, wo die Töchter wegen unstandesgemäßer Neigung zum Hofbäcker und Sekretär eingesperrt, aber als der König sie einmal spazieren fahren läßt, doch entführt werden. Auch 190 ist hier anzuführen. Der Vater hält die aus dem Bambussplitter erwachsene Tochter vor allen Freiern verschlossen. Ein junger Mann nimmt aber ihre Fußspur von der Erde auf und legt sie auf den Bambus über dem Herd (zum Trocknen und Verkrümeln). Sie wird krank, ihr Vater ver-

Die Damen verschwinden meist während sie sich im Freien befinden; öfter spielen athmosphärische Erscheinungen auch hier eine Rolle. In Wolke und Nebel birgt sich dann der Entführer, ein dämonisches Wesen, das wieder im einzelnen sehr verschieden benannt wird.

Die Töchter oder Gatten des Königs verschwinden plötzlich als sie im Garten spazieren 1, 5, 18, 37, 50, 63, 96, 103, 112, 113, 115, 140, 141, 155, 168, 181, am See 62, in den Wald 3, 13, 14, zu einem verwünschten Berg vor dem Schloß 16, als sie von der Messe heimkehrend die Brücke über einen Fluß beschreiten 136, auf der Terrasse sich von der Amme kämmen lassen 116, beim Baden 19, aus ihren Schlafzimmern 96; vielfach fehlt auch eine Angabe des Ortes überhaupt.*

Bei ihrem Entschwinden erhob sich ein plötzlicher Wind oder Sturm 50, 136, 140, plötzliche Finsternis 131, eine Wolke senkte sich herab 112, 115, 116, oder ein Nebel 103 — in dem ein Zauberer sich barg. Und so wird öfter der Entführer ausdrücklich benannt als ein Zauberer 34, 38, 101, drei Zauberer 136, eine Zauberin 130 (sie hat die Prinzessinnen mit samt dem Schloß unter die Erde gezaubert), ein Priester 186, Räuber 78 (die Prinzessinnen sind nachher aber in der Unterwelt in der Gewalt des Erdmännchens!), drei Riesen 1, 13, 14, 63, 113, sechs Riesen 39 (die in einem Waldschloß wohnend, die ganze Umgegend ausstehlen, führen die Tochter der Bäuerin an einer sechs Klafter langen Kette fort), ein Troll 44, 55, der Teufel 145 (sie lebt aber beim Raben Rabensohn), das Peachmantel 39, der Seven Inches 62, der Staticot mit dem ellenlangen Bart 123, ein Drache (36), 131, 155, 166, 168, 179, die Schlange aus dem schwarzen Meer 141 (trug sie auf ihren Feuerflügeln fort), ein Meerungeheuer** 52, 53, 64, ein Tiger 190, ein verwünschter Esel 3.***

---

kündet, wer sie heilt, solle sie heiraten. Keimi bewirkt das, indem er ihre Fußspur vom Feuer nimmt und in den Wind streut. Sie muß ihm folgen, der sich unterwegs in einen Tiger verwandelt, aus dessen Macht der Held sie nachher befreit. Über den sehr verbreiteten Zauber mit der Fußspur vgl. etwa Zeitschr. d. Ver. f. Volksk. 15. 347. Innerhalb unseres Märchens erinnert das Motiv an den Raub der Zitronen, in denen das Leben der Brüder geborgen ist, oben S. 103. Über das Einschließen im Turm vgl. Verf., Hilde-Gud. S. 218 ff.

* Nur ganz vereinzelt wird die Zeit genannt: mittags 1, 54, abends vor dem Schlafen 155, in der Nacht 98, 162. — Wo mehrere sind, verschwinden sie gewöhnlich auf einmal, dagegen je in einer Nacht (wie oben die Äpfel!) 162, in Pausen von drei Jahren 8, jede mit dem achtzehnten Jahr 127.

** Mit naheliegender Angesellung wohlbekannter anderer Motive: der König fährt übers Meer und muß, einen Sturm zu schwichtigen, dem Meer-

Vielfach aber wird überhaupt nur gesagt, die Prinzessinnen seien verschwunden 8, 18, 19, 33, 37, 98, 127, 146, 145, 159, 163, 181, 184, in einen verwünschten Berg 16, einen Felsen der sich spaltete 181.

In 17 wird erzählt, ein König habe denjenigen hundert Klafter unter die Erde gewünscht, der von den Früchten seiner herrlichen Apfelbäume pflückte. Die ersten, die dies getan, waren aber seine eigenen Töchter und sogleich versanken sie unter die Erde. Klärlich ist hier die Entführungsformel C mit der Wachtformel B verbunden, eine Verquickung, der wir sonst noch begegnen werden.

Der weitere Verlauf ist gemeinhin der, daß der König verkündigen läßt, wer die Verschwundenen zurückbringe, solle eine von ihnen zur Frau erhalten, dazu das Reich, die Hälfte des Reichs, viel Geld*, Dörfer u. dgl. Viele lockt der Preis, aber ihr Suchen** ist vergebens, bis der Rechte erscheint. Er kommt meist aus niederer Sphäre und sein Tun ruht auch hier auf der Folie zweier höher gestellter, aber nichtsnutziger Vorgänger und Genossen.

Zwei Generäle sind ausgezogen mit einem großen Teil des königlichen Schatzes und kommen nicht wieder, der Soldat erst hat Erfolg 146, Hauptmann und Kadett bleiben ein Jahr weg und richten nichts, bis der Tambour nachkommt 131, Korporal und Feldwebel verjubeln die erhaltenen hundert Groschen, erst der Tambour hilft weiter 130. Die entsprechenden Erzählungen von 115 und 168 sind oben S. 92 bereits besprochen, wo auch gesagt ist, daß in diesen Fassungen das Wirtshaus an Stelle des Waldhauses getreten ist; auch in 37 trifft der ausgediente Soldat die beiden vorausgezogenen Schneider im Wirtshause.

Auch sonst findet das Märchen innerhalb der soldatischen Grade einen naheliegenden Ausdruck für den Gegensatz äußeren Ansehens und innerer Tüchtigkeit: zwei Offiziere und ein Gemeiner 14, ein Kapitän, ein Leutnant und ein Gemeiner sind ausgezogen 55, drei Soldaten, deren Jüngster ein Tambour war 16 und immer ist der niedrigste der Held. Sonst sind

---

troll seine Töchter versprechen 52, sein Schiff wird festgehalten bis er dem Meermann gelobt, was die Frau unterm Gürtel trägt 53. Über das Motiv vom gestellten Schiff vgl. z. B. Laistner Z. f. d. A. 29.456 ff.

*** Er lockt die Prinzessinnen, die nie ein solches Tier gesehen und ihm neugierig nachlaufen, in den Berg.

* 147 sagt, er solle vom Kopf bis zum Fuß mit Gold überschüttet werden.

** In 116 erhebt sich beim Königsschloß sieben bis acht Jahre nach dem Verschwinden der Prinzessinnen ein Brunnen und der König will dem, der hinabsteigt, sein Reich geben.

es auch drei Diener des Königs, darunter Hans-fürchte-dich-nicht 15, drei Diener, deren jüngster ‚pareva un povero sciocco e così per ischerzo lo chiamavano Pipeta‘ 98. Der arme Bursche in 50 wird von zwei Königsdienern begleitet, die ihm feind waren; in 181 ziehen „drei weise Heimdaller“, die am Hofe leben, nach den verschwundenen Königstöchtern aus und weisen verächtlich den Stallknecht Gylpho zurück, der sie begleiten will und nachher allein die Entschwundenen findet.

Andere Varianten nennen Handwerker: Jäger, Schneider und Schuster 2, Schneider, Schuster und Lohgerber 3, einen Bäcker mit zwei Kameraden 103. Wenn in 159 ein Schmied, Steinbrecher und gewöhnlicher Mann — der Drittgenannte ist überall der Held — auftreten, so erinnert der Steinbrecher uns sogleich an die Übermenschen der Einleitungsformel A und diese Reminiszenz wird Gewißheit, wenn Hans in 1 sich einen Steenklöwer, Bretsager und Holtklöwer gesellt, vgl. oben S. 70.

Vielfach aber treten die Suchenden als Brüder auf: drei Königssöhne 20, 54, zwölf Brüder 62, 112, 140, 145, 155, 179, drei Ritter 18, drei Brüder am Hofe 96, drei Jägerburschen 17, drei Söhne eines Soldaten 64, einer Witwe 63, drei Brüder ungenannten Standes 33, 44. Überall erscheint der Jüngste als der — unvermutete — Held, in 44 ist ausdrücklich gesagt, daß die Brüder ihn verachteten, 179 sagt, der Jüngste sei ein Nazdrъvánu d. h. „divinator“ gewesen, die Ältern aber hätten ihn für einen Narren erklärt, wie sie in 17 ihn immer den dummen Hans schelten; weil „he nig recht van de Weld was“. In 113 gesellt sich den drei Königssöhnen als Held des Königs Türhüter, der im Kriege einen Arm und ein Bein verloren hatte. In 116 erscheint ein Witwensohn ohne Genossen als Träger der Geschichte; es wird aber auch hier noch gesagt, daß vor ihm viele in den Brunnen gestiegen, aber ertrunken seien.*

Öfter wird der Held durch einen besonderen Zufall aus seiner niederen Sphäre hervorgezogen.

Der zehnjährige Küchenjunge des Königs, der immer am Ofen liegt, in der Asche sich wälzt und darum Иванъ Затрубникъ (Iwan Hinter-dem-Ofenrohr) genannt wird, erbietet sich, die verschwundene Zarin zu finden. Die Köche lachen ihn aus und schlagen ihn, er schreit vor Schmerz so gewaltig, daß davon fünf Dächer von den Zarengemächern stürzen. Der

* Var. 101 beginnt: Drei Brüder kommen wandernd in eine schwarz ausgeschlagene Stadt und hören, daß dort jährlich ein Mädchen von einem Zauberer geholt werde; diesmal sei die Königstochter an der Reihe. Sie beschließen sie zu freien, ziehen aus und kommen zum Brunnen, in den nur der „Dritte“ sich wagt. Hier hat der Andromedatypus die Einleitungsformel beeinflußt. Die Brüder erweisen sich später als Zimmermann, Schuster und Jäger, indem die Erzählung in den Typus von den kunstreichen Brüdern (oben S. 71) ausmündet.

König läßt ihn darauf vor sich kommen und der Junge erklärt, nach drei Jahren suchen zu wollen. Vorher legt er sich selbst noch die aus der Einleitungsformel A bekannte (oben S. 31f.) Probe auf. Vor dem Schloß stehen drei Eichen, das erste Jahr reißt er die fünfzehn Klafter starke aus, das zweite die zwanzig, das dritte die fünfundzwanzig Klafter starke. Da erklärt er: „Nun fürchte ich mich vor niemand mehr!“ und zieht auf die Suche 147. — Der Jüngste von den drei Söhnen eines Soldaten veranlaßt seine Brüder auf der Wiese des Knight of Grianaig „shinny“ zu spielen (eine Art Ballspiel). Zornig läßt der Ritter den Verwegenen kommen, der erbietet sich, die verschwundenen Töchter zu suchen und erhält dazu ein Schiff ausgerüstet 64. — Der König mischt sich verkleidet unters Volk und belauscht einen Soldaten, der in der Trunkenheit sich rühmt, die Verschwundene zurückzubringen. Er läßt ihn ins Schloß holen und rüstet ihn aus zur Suche 146. — Ein Tambour hat in der Trunkenheit seinen Säbel verloren und läßt sich dafür einen aus Holz machen. Der König hat es erfahren, läßt ihn kommen, den Missetäter zu überführen ersucht er ihn, er möge ihm den Kopf abschlagen, da er nach dem Verlust seiner Tochter nicht länger leben wolle. „Soll ich meinem König den Kopf abhauen, so wünsch ich gleich, daß mein Säbel von Holz wäre!“ antwortet der Schlaue. Der König, über seine Klugheit erfreut, erkennt in ihm den Rechten und schickt ihn auf die Suche 8.* — Eigenartig ist 136. Der König hat ein Heer ausgeschickt, die Verschwundenen zu suchen. Ein Soldat übernachtet einst bei einer Frau, die in dieser Nacht drei Söhne gebiert, einen am Abend, einen zu Mitternacht, einen gegen Morgen; die wachsen nicht nach Tagen, sondern nach Stunden. Der Soldat erzählt von den verschwundenen Königstöchtern: „Vielleicht könnt ihr sie finden!“ Der in der Frühe Geborene erklärt, noch zwei Wochen warten zu wollen, reitet dann zum König und erbietet sich, mit den Brüdern zu suchen. — In 50 legt die Königin nach dem Verschwinden der Töchter ein Kleid aus schwarzem Atlas an, das sie nicht mehr ausziehen will; wird es aufgetragen sein, ehe die Prinzessinnen zurück sind, so wird sie sterben. Sie nimmt einen armen, aber sehr schönen Knaben, den der König einst auf einer Reise gefunden und in Dienst genommen und mit dem die jüngste Königstochter gerne gespielt, als Pflegesohn an. Er zeichnet sich einst in einem Kriege aus und ver-

---

* Zu dieser hübschen Wendung des deutschen Märchens bietet ein osmanisches eine auffallende Parallele. Ein Holzhauer hat den prächtigen Säbel, den der Sultan ihm geschenkt, aus Not verkaufen müssen. Ins Palais gerufen, einen Verurteilten zu köpfen, fertigt er sich rasch einen hölzernen Säbel und ruft dem Delinquenten zu: „Wenn du unschuldig bist, möge mein Schwert zu Holz werden!“ Ob des Wunders wird der schlaue Schwindler zum obersten Torhüter ernannt. Ungar. Revue 1888, S. 335.

langt danach ein Siegesfest, das der König verweigert, so lange die Töchter nicht gefunden sind. Der Junge verspricht, sie suchen zu wollen, wenn er etwas älter sein werde. Schon ist das Kleid der Königin fast aufgetragen, da hat der Junge einen Traum, er habe die drei befreit und beschließt, auszuziehen.

Ehe die Suchenden die verschwundenen Königstöchter in der Unterwelt finden, haben sie aber das Abenteuer im Waldhause zu bestehen, bei dem zuerst die Untauglichkeit der Genossen und die Tüchtigkeit des verachteten Dritten sich erweisen. Es ist oben S. 74 ff. zusammen mit den A-Varianten besprochen; hier hole ich nur einige Besonderheiten nach.

Ein Teil von ihnen erklärt sich daraus, daß die Wachformel aus B eingefügt wird, die ja ebenfalls die alleinige Tüchtigkeit des Helden nachweist. Peppercorn erbietet sich, mit seinen Gesellen die verschwundenen Prinzessinnen zurückzuführen. Aus hunderttausend Ladungen Holz machen sie ein Gehege um die Stadt und wachen darin. Am ersten Morgen schlachten sie einen Ochsen und machen aus, daß immer einer kochen, die beiden anderen wachen sollen. Dem Kochenden erscheint der Yard-high-forehead-and-spannlong-beard und ißt alles weg, bis Peppercorn ihn überwältigt und an den Baum bindet 163. — Der älteste Bruder, ausgezogen, die entschwundenen Prinzessinnen zu suchen, ißt im Walde. Ein alter, gekrümmter, graubärtiger Mann tritt zu ihm: „Es sind drei Dinge sehr übel, alt, müde und hungrig zu sein.“ Trotzdem gibt Peppercorn ihm nichts. Weiter wandernd sieht er den Alten immer wieder vor sich auf dem Weg und fragt ihn endlich: „Woher kommst du, alter Graubart?“ „Jeg kommer der fra, hvor der er højt til Loftet, hvor Husene staa ude, og hvor Gæssene gaa barfødede.“ „Daraus kann man nicht klug werden!“ Am Königshof angelangt, verlangt der König von dem Burschen, daß er sich, ehe er suchen gehe, einer Probe unterziehe: er soll unter dem Apfelbaum auf einer Insel wachen, von dem jeden Morgen die Äpfel verschwunden sind. Er geht hin und ist am Morgen mit samt den Äpfeln verschwunden. Ebenso geht es mit dem zweiten Bruder Pool. Endlich zieht der von den älteren verachtete Jüngste, Jesper, aus, er gibt dem Manne zu essen und erhält dafür ein Schiff, das kann so groß und klein sein wie man wünscht und über Land und Wasser fahren, weiter ein Schwert, das alles zerhaut und eine Flöte, die ihn herbeiruft. Jesper schläft bei der Wache unter dem Apfelbaum ein, erwacht aber zu Mitternacht durch ein Plantschen im Wasser: in einem Backtrog kommen drei Frauen zur Insel, die nur ein Auge haben. Eine klettert auf den Baum, wirft die Äpfel herab und dazu das Auge, damit die unten sehen können, der Bursche aber erhascht das Auge und tötet die blinden Frauen. Er läßt sich nun vom König sein wunderbares Schiff ausrüsten und fährt, die Prinzessinnen zu suchen 44.

Hier finden wir also neben dem Graienmotiv des einen Augs, das mehreren Frauen dient, noch ein wunderbares Schiff. Dessen Heimat ist in dem oben S. 71 angezogenen Typus von den Gefährten mit den wunderbaren Eigenschaften, den wir dort schon seinen Einfluß auf unser Märchen äußern sahen. Sein Eingang — ein König verspricht demjenigen seine Tochter, der ein über Land und Wasser fahrendes Schiff baut, was nur dem jüngsten von drei Brüdern gelingt — lag unserer Eingangsformel C nahe und hat sich darum mehrfach eingedrängt.

Die in die Unterwelt entführten Königstöchter können, so sagt der Sheanachy dem Vater, nur vermittels eines Schiffes, das über Land und See fährt, zurückgewonnen werden. Der älteste Sohn einer Witwe versucht es zu bauen, während er im Walde ißt, kommt ein ‚great Uruisg‘ aus dem Fluß; da ihm das erbetene Mitessen verweigert wird, schafft er, daß jeder Baum, den der Junge umhaut, sich wieder aufstellt. Dem Zweiten geht's ebenso, der Jüngste gibt von seinem Essen und findet über ein Jahr und einen Tag das Schiff auf dem Fluß bereit, nimmt die Übermenschen ein und fährt bis zum Eingang der Unterwelt 63. Die bretonische Variante 69 beginnt geradezu mit dem Schiffbau: Der Älteste von drei Brüdern zieht aus, das Schiff zu bauen, das über Land und Meer fährt. Eine Fee in Gestalt einer Bettlerin erbittet von ihm Brot; grob abgewiesen, verflucht sie ihn: mit jedem Hiebe sollst du nichts anderes als hölzerne Löffeln und Gabeln hauen, der zweite: hölzerne Schaufeln. Der Jüngste schenkt ihr sein Brot und beim ersten Hieb ist das Schiff fertig. Er nimmt die Übermenschen ein, sie aber — hier versagte dem Erzähler das Gedächtnis — verlassen ihn unterwegs, er trifft sie in Marseille wieder, läßt sie einsperren „und was weiter mit ihm geschah, weiß ich nicht“.

Weniger stark hat in der irischen Variante 62 das Motiv vom abgewiesenen Bettler die Eingangsformel umgestaltet. Drei Königstöchter werden von drei Prinzen geliebt, beiderseits sind die zwei Älteren böse, die Jüngsten gut. Am See spazierend begegnet ihnen ein Bettler, nur die Jüngsten geben ihm. Sie finden ein prächtiges Boot, wollen trotz Warnung der Jüngsten hinein, plötzlich springt der Seven Inches hervor, kündigt an, daß die Älteren ihre Geliebten für immer verlieren, der Jüngste sie wiederfinden werde, macht, daß alle Umstehenden, die Kraft in ihren Armen verlierend, ihn nicht halten können und läßt die Prinzessinnen in einem Korbe in einen Brunnen, den bisher niemand dort bemerkt hatte. Erst als die letzte verschwunden ist, können die Leute sich wieder rühren.

Die reine Wachtformel schiebt 123 in die Suche der Brüder ein. Der Staticot mit dem ellenlangen Bart hat die Königin entführt. Die drei Königssöhne (von denen der Jüngste mehr Geschick und Mut hatte als die älteren zusammen) gehen suchen. Sie kommen zum heiligen Freitag, ob er den Weg zum Staticot kenne; der schickt sie zum heiligen Sonntag. Dieser gibt ihnen ein Gewehr und heißt sie zum nahen Teich aus Milch gehen, in dem der Staticot täglich bade. Hinter einer Eiche versteckt schießen

sie ihn in den Kopf, er springt rasch aus dem Teich und läuft heim, die Burschen folgen auf der Blutspur bis zum Loch, in dem er verschwunden ist.

Sowohl die Abenteuer im Waldhause der Einleitungsformeln A und C, als die nächtliche Wache in B haben also den Helden an den Eingang zum unterirdischen Reiche geführt. Wir treten damit in das Mittel- und Hauptstück des Märchens ein.

6. Im Reiche des Dämons.

In den meisten Varianten liegt das Reich des Dämons unter der Erde. Man erblickt zunächst nur den Zugang, der in verschiedener Weise definiert wird.

Die Öffnung, in der der Dämon verschwunden ist, heißt ein Brunnen* 10, 17, 29, 37, 62, 65, 66, 71, 73, 76, 78, 83, 89, 90, 95, 96, 101, 102, 103, 105, 106, 108**, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 119, 126, 130, 132, 133, 168, 171, 172, 174, 175, 176, 184, 192, 197, 198, 199, 201, ein tiefes Loch 5, 7, 16, 18, 23, 24, 33, 36, 41, 43, 48, 59, 60, 61, 70, 75, 77, 79, 80, 81, 88, 91, 92, 94, 97, 98, 100, 118, 120, 121, 123, 128, 138, 161, 163, 177, 182, 190, 194, 202, Loch im Fluß 47***, Loch in einem Berg 8, 12, 27, 30, 55 (Blaaberget), auf dem Gipfel eines Berges 39, 167, 179, Gang wie ein Schornstein in einem Kjæmpehøj (der nachher Berg heißt) 50, Schacht 4, 15, Schacht auf dem Gipfel eines Hügels, der in einem Sumpfe liegt 169, Erdschlund 162, Abgrund 127, 134, 144, Höhle 13, 20, 26, 31, 40, 49, 57, 122, 131, 135, 150, 154, 166, 178, Höhle wie ein Brunnen 51, Erdhöhle 19, Höhle auf einem hohen Berg 1, in einem Berg 56, im Berg Bolchon 196, Felsenhöhle 28, Felsenspalte 193, tiefe Öffnung vor einem Felsen 181, Grube 14, 138, 145, 148, 149, 152, 180, 185, das Meer 186, hohler Baum 158, eine hohle Eiche, unter der eine Öffnung liegt, als man sie ummacht 35, Gewölbe 38, 67, Keller 42, seperdura 110.

Mehrfach verwehrt den Zugang zu dieser Öffnung ein Hindernis, das nur der Held zu beseitigen vermag.

Über der Öffnung liegt ein Stein 4, 7, 34, 36, 48, 60, 65, 70, 83, 94, 95, 104 (darauf steht ‚il mondo sottoterra'), 130, 136, 142, 144, 149, 169, 172 (ein Marmorstein mit eisernen Ringen), 179, 190, eine eiserne

* Im Brunnen ist kein Wasser 17, 114; er ist ganz voll Wasser 116, 130; er liegt auf der Spitze eines hohen Bergs 172.

** Der König läßt, wo die Schlange verschwunden ist, einen Brunnen graben.

*** Jenseits eines Flusses liegt das Reich 136.

Platte 145, eine Planke 81, eine Falltür 90, ein Faß 109. Der Stein ist furchtbar schwer, und niemand als der Held kann ihn heben 136, 169, 172, der aber stößt ihn mit dem Fuße weg 142, mit einem Faustschlag 144, mit dem kleinen Finger 179. In 70 kann er ihn dagegen nur mit den Kameraden zusammen heben, der Steinmann muß ihn sprengen 4, 7, sie schießen ihn mit einer Kanone in Trümmer 149. — In 56 decken die Brüder einen Stein vor die Höhle.

Durch diese Öffnung nun läßt der Held sich kühn hinab in die unbekannte Tiefe. Als Beförderungsmittel dient gewöhnlich ein Seil; doch fehlt es daneben nicht an allerlei phantastischen Bestimmungen.

Die meisten Varianten nennen einfach ein Seil 1, 8, 21, 22, 24, 26, 31, 34, 36, 37, 43, 50, 65, 91, 94, 95, 101, 104, 109, 111, 123, 128, 131, 133, 150, 166, 169, 175, 183, 192, 194, 197, 198, 199, ein Seil, an dem ein Korb hing 4, 7, 16, 17*, 27, 28, 39, 46, 48, 49, 51, 55, 63, 70, 75, 89, 108, 163, 178, 179, 184, ein Eimer 18, 73, 76, 132, ein Schemel 151, ein Bock (cavallittu) 118, eine Wage 123, eine Art Schaukel 145.

In vielen Varianten (z. B. 16, 17, 18, 24, 29, 39, 73, 79, 89, 108, 142, 184) wird am Seil, einem zweiten Seil eine Schelle befestigt oder ein Glöckchen mit hinabgenommen, mit dem das Signal zum Aufziehen gegeben wird. In 4 dient dazu ein Blashorn.

Das Seil ist aber oft von eigenartiger Beschaffenheit: es ist eine seidene Schnur 130, es ist aus Baumrinde gefertigt 41, der Rinde einer Linde 179, der Held schält Lindenbäume und Tord-Chêne dreht daraus das Seil 78, es wird aus Baumstämmen und abgehauenen Zweigen (troncos de arvores e ramalhoças) gedreht 90, aus Palmblättern und Spartogras 88, der Seilwinder muß es aus Pflanzen und Gras drehen 135, aus Sand 166. In x ist der Strick aus Leder und auch sonst erscheinen Riemen statt des Seils. Sie waren in 138 neben dem Loche befestigt, sonst müssen sie von den Helden angefertigt werden. Sie werden aus den Häuten der geschlachteten Kühe geschnitten 180, aus der Haut eines Ochsen, den der Held im Waldhause bei den Hörnern packt und so aus dem Fell schüttelt 167, aus den Fellen wilder Tiere, die sie töten 144, aus den Fellen ihrer Pferde, die die Brüder töten 148. In 137 gibt dem Helden sein Pferd selbst den Rat, er möge es töten und aus seiner Haut einen Strick machen.**

* Der Korb war vom Helden selbst mit dem Stock zusammen geschmiedet worden, oben S. 40.

** Das Seil wird sonst meist zu Hause (bei der Wachtformel) oder im Waldhaus geholt. 138 findet sich's neben dem Loche, 55 steht dort sogar eine Winde mit Seil und Korb und daneben noch der Glockenstrick, 130 spendet's die Alte, die die Genossen zum Brunnen führte, 181 der eingeklemmte Dämon, 169 die herbeigeblasenen Heinzelmännchen.

An die Riemen wird 144 noch ein Netz, 148 ein Beutel aus Fell gehängt. Statt des Seils oder der Riemen erscheinen auch Tücher 14 und öfter eiserne Ketten 125, 136, 149, 168, 170, daran ein Eimer 125, oder ein eiserner Kober 162 befestigt ist. Eine Treppe (auch ‚Felstreppe‘) führt den Helden in 56, 57, 71, 182 hinab, in die Drachenhöhle kann er ohne das hineingehen 40. In 6, 10, 12, 15, 20, 29, 30, 32, 80, 92, 96, 97, 102, 103, 104, 112, 113, 114, 116, 117, 134, 152 wird der Held „hinabgelassen", ohne daß näheres über das Beförderungsmittel gesagt wäre.

Mehrfach läßt sich ohne weiteres sogleich der Held selbst in die Tiefe.

So in 18, 21, 26, 28, 29, 31, 34, 39, 40, 48, 80, 81, 90, 92, 132, 135, 138, 144, 154, 167, 171, 182.*

Öfter aber wird gesagt, Hans habe das tun müssen, weil die anderen sich nicht getrauten.

So erzählen 4, 49, 50, 59, 60, 86, 95, 101, 106, 117, 131, 142, 155, 166, 174, 178, 193. Eigenartig ist 137: der Held will sogleich hinabsteigen, aber sein Pferd redet ihm ab; er sei zu jung, möge seine Brüder holen und mit ihnen darum losen. Das Los bestimmt dann doch ihn.

Nach einer ganzen Reihe von Varianten aber — und dies wird wohl das Ursprüngliche sein — versuchen zunächst die älteren Brüder oder starken Genossen des Helden sich hinabzulassen, geben aber angsterfüllt** sehr bald, lange ehe sie den Grund erreicht haben, das Zeichen, sie wieder hinaufzuziehen.

Diese Darstellung zeigen 5, 15, 16, 17, 22, 23, 24, 35, 51, 55, 65, 70, 73, 78, 79, 83, 89, 91, 98, 104, 110, 112, 113, 114, 115, 128, 150, 163, 169, 175, 176, 184, 185, 197; von den Varianten mit der Treppe sagt 57, der erste habe sich nur vier, der zweite erst acht, nur der Held alle zwölf Stufen hinabgewagt, 71: der erste sei nur drei bis vier, der zweite nur zwei, der dritte gar nur eine Stufe hinabgelangt. Wenige Fassungen lassen auch die Genossen doch auf den Grund kommen, ohne daß sie dort etwas ausrichten. Der Erste, sagt 8, kam nicht hinab, da der Strick zu kurz war, der Zweite erreichte mit dem um hundert Klafter verlängerten Seil den Boden, wagte sich aber nicht weiter und läßt sich wieder hinaufziehen. — Die beiden Genossen lassen sich durstig hinab in den Brunnen in der Wüste, finden aber kein Wasser und werden wieder hinaufgezogen, der

* Nur 116 sagt, es seien schon viele vor dem Witwensohn in den Brunnen gestiegen, aber darin ertrunken.

** Sie läuten, bitten usw., oder sie schreien „Ich verbrenne!" 192, „Ich ersticke!" 198, 199 u. dgl.

Held findet die Prinzessinnen 201. Die drei Genossen kommen hinab, können aber den Zwerg nicht finden, so daß der Held selbst ihn aufsuchen muß 6. Die Genossen finden unten die Prinzessinen, werden vor der Hexe gewarnt und lassen sich voll Angst rasch hinaufziehen 43, 46. Der Erste bleibt im kupfernen Wald zurück, der Zweite im eisernen, nur der Held dringt in die Wohnung des Drachen 156. Am ersten Tage läßt der Älteste sich in den Brunnen und kehrt nicht wieder, ebenso am zweiten Tag der Zweite, erst der Held erlöst die Versteinerten 62. Ebenso geraten die Genossen drunten in 88 und 161 in Bedrängnisse, aus denen der Held sie befreien muß. An den Taten des Helden im unterirdischen Reich nehmen in 32, 33, 56*, 63, 77 einer oder alle Genossen teil: eine deutlich sekundäre Änderung, da die Ökonomie der Erzählung ihr Zurückbleiben ja schon für das Wiederaufziehen des Helden forderte.

Den Kameraden des Helden ist ihr Bangen freilich nicht zu verdenken, denn diese Fahrt in die unbekannte Tiefe ist schreckensvoll genug. Vor allem ist ihr Ende nicht abzusehen, denn die Erdöffnung ist von gewaltiger Tiefe.

Diese Tiefe wird illustriert durch Angaben über die Länge des Seils usw.: achthundert Fuß 71, tausend 78, hundert Faden 181, dreihundert 184, tausend Meilen 163, siebenhundert Fuß oder tausend Meter und dennoch langt's nicht hinab und der Held muß das letzte Stück sich fallen lassen 24, 70, 76, 78**, oder er muß an das Seil noch die drei Riemen knüpfen, die er der Baba Jaga aus dem Rücken geschnitten 142. Oder es wird angegeben wie viel Material zu dem Seile verbraucht wurde: alle Taue des gescheiterten Schiffs 70, die Lords mußten auf des Königs Befehl alles Seil herbeischaffen, das sie besaßen 108. Oder hübscher: es wird die Zeit genannt, die die Anfertigung erforderte: drei Tage und drei Nächte hat Tord-Chêne mit großer Schnelligkeit an dem Seile gedreht 78, vier Jahre dauerte das Drehen 88, drei Schmiede haben drei Jahre lang an Kette und Kober geschmiedet 162.

In 166 heißt es, die Öffnung sei tiefer gewesen als vom Himmel zur Erde ist. Der Held brauchte daher lange, um hinunterzukommen 18, Tag und Nacht 88, dreimal sieben Tage 41, ein Jahr 135, drei Jahre 145.

Eine Variante (5) sagt, die Fahrt habe so lange gedauert, „daß Hans unterwegs Sommer und Winter zu überstehen hatte“.

---

* Hier erklärt sich das Mitkommen dadurch, daß die Variante Waldhaus und unterirdische Welt zusammenwirft; sie sagt aber noch, die Genossen hätten sich erst hineingetraut in den Berg, als Hans vorangegangen war.

** Übel zugerichtet heilt er sich mit der Salbe der Alten. — Öfter schleudert er die Eisenstange voraus 12, 39, 49, 76, 127, 132.

Diese Angabe, zielt zugleich darauf, daß in dem Schlund noch besondere Schrecken des Einfahrenden harrten: „denn einmal war der Boden um ihn siedend heiß und dann wieder wurde er eiskalt.“ Entsprechend führen eine ganze Reihe von Varianten den Helden durch Feuer und Kälte, Wind und Wasser und ähnliche Bedrängnisse in die Tiefe.

Nach 15 geht der Weg erst durch furchtbare Hitze, dann durch furchtbare Kälte und 176 setzt das Gleiche voraus.*

Andere Varianten kennen nur eines von beiden. Nach 91 ist's in dem Schlunde furchtbar kalt, öfter wird nur Feuer und Hitze erwähnt: „Ich verbrenne!“ schreien die erschreckten Genossen 172**, 192, „Ach! ach! Ich brenne im Feuer!“ 185, „Ich ersticke vor dem Geruch!“ 198, une chaleur brûlante dient dem ältesten zur Entschuldigung für sein rasches Hinaufbegehren 197, durch großen Wind, Wasser und Feuer geht der Weg in 113. Auch in 116 ist der Brunnen ganz voll Wasser und viele sind in ihm ertrunken beim Versuche einzudringen; vor dem Witwensohne aber teilt sich das Wasser und schlägt wieder über ihm zusammen. In 30 gibt die Alte aus der Waldhütte, die sie zum Brunnen führte, einen zauberhaften Schwamm, der sogleich alles Wasser aufsaugte, so daß nun der Held sich hinablassen kann. In 47 muß man durch den Fluß in die Öffnung: der Königssohn läßt sich in einer Kiste hinab, die man von innen verschließen kann; Vidûshaka aber taucht ins Meer, den Dämon aufzusuchen 186. Sonst schreckt Geräusch den Eindringenden 79, furchtbares Pusten und Blasen 49, Sausen und Brausen 51, Donner und Getöse 115, Lärm, Kettengeräusch, Blitz und Donner 114, oder gar der Angriff von Ungeheuern (muitos bichos), durch die der Held mit dem Schwerte sich den Weg bahnen muß. Und dazu die erschreckende Finsternis.

Bei allen bisher betrachteten Fassungen handelt es sich um eine Fahrt in die Tiefe. Wir haben nun schon oben S. 116 aus einer Reihe von Varianten die Angabe kennen gelernt, der Eingang zu dem unterirdischen Reiche habe auf der Spitze eines Hügels, Berges, hohen Berges gelegen. Nach mehreren Varianten liegt aber jene transszendente Welt, das Reich des Dämons, der die Prinzessinnen bewahrt, selbst auf dem Berge; unzugänglich wird es bei dieser Formulierung

* Descendez-moi, sagt der Älteste, tant que je crierai: Froid! froid! Si je viens à dire: chaud! chaud! vous me remonterez. Er ruft sehr bald Chaud! chaud! und ebenso der zweite.

** Aus dem Brunnen steigt ein brennend heißer Dampf: das war der Atem des verwundeten Dämons.

dadurch, daß Steile und Höhe des Berges es schützen. Auch hier aber erwarten den Aufsteigenden noch Bedrängnisse anderer Art, die abermals nur der Held, nicht die untauglichen Genossen, überwindet.

In der schottischen Variante 64 kommen die Brüder ins Land der drei Riesen, die die Jungfrauen entführt haben; man sagt ihnen, daß sie auf einem Felsen hausten, auf den man nur in „diesem Korbe“ gelangen könne (to go up in this creel against the face of the rock). Der Älteste will zuerst hinauf, in halber Höhe stößt ein Rabe auf ihn und bearbeitet ihn derart mit Flügeln und Krallen, daß er halb blind und taub herunterkommt, ebenso geht es dem Zweiten. Den Jüngsten überfällt der Rabe ebenfalls, er läßt sich aber schnell vollends hinaufziehen und gewinnt oben durch eine Tabakspende die Freundschaft des Raben, der ihn zum Hause des ersten Mädchens weist. In 140 werden die Brüder durch die Zauberkugel (oben S. 92) „zum höchsten Berg“ geführt, der so steil war, daß sie nicht hinaufkonnten. Der Jüngste erblickt eine Spalte, tritt hinein und findet hinter einer Eisentür mit kupfernen Ringen eiserne Klauen; die schnallt er sich an Hände und Füße und klettert so in die Höhe. Sie verschwinden wieder als er oben unter einer Eiche ausruht. In 155 hat der Drache die Kaiserstochter „in die Wolken“ getragen. Die Brüder finden auf ihrer Queste ein Schloß, das in der Luft erbaut war. Um hinaufzugelangen tötet der Jüngste sein Pferd, schneidet einen Riemen aus seiner Haut, schießt das eine Ende mit einem Pfeil ins Schloß und klettert hinauf.

Für das Reich in der Tiefe begegnen gelegentlich bestimmtere Namen.

Es heißt Unterwelt 15, 32, 142, 154, 156, 157, 158, 159, 160, 163, 169, 182, 183, unterirdische Welt 37, 136, le (un) souterrain 70, 71, il mondo sotterraneo 102. il mondo sotto terra 104, lu munnu di sutta 121, подземельное царство (unterird. Königreich) 144, Enfer 75, Inferno 98, 202, die Antipoden 201, eine fremde Welt 180, die (eine) andere Welt, ein andrer Weltteil, un autre monde, another world 10, 35, 73, 75, 108, 123, 139, 156, 178 oder einfach „jene Welt“ (той oder тотъ свѣтъ) 135, 142, 152, 162.

Wer zu dieser unterirdischen Welt vordringt, der sieht freilich zunächst nichts von ihr, denn nicht nur in der Zufahrt, auch unten ist es anfangs stockfinster.

So in 1, 18, 21, 35, 39, 41, 49, 50, 59, 60, 70, 113, 129, 161; es heißt aber auch die Zufahrt sei finster, auf dem Grunde jedoch ein Licht 22, 133, 166, 175, heller Tag 7, 51 gewesen. Öfter bleibt noch ein langer finsterer Gang (galerie) zu durchschreiten, bis die Welt hell sich öffnet 17, 19, 35, 37, 41, 48, 78, 83, 95, 105, 126.

Öfter erhalten wir von der Landschaft, in die der Held endlich eintritt, eine genauere Beschreibung.

Es wird wohl gesagt, die unterirdische Welt sei ganz wie die oben gewesen mit Bäumen, Wiesen, Häusern usw. 108, mit Sonne usw., nur daß kein lebendes Wesen außer Vögeln zu sehen war 149*; andere Varianten aber versichern, es sei eine ganz fremde Welt gewesen 180, von der unsrigen völlig verschieden 73, erst der Zwerg führt den Helden in ein Land, wo die Sonne scheint 70; die Sonne leuchtet da wie ein Katzenauge 55, zwei Sonnen scheinen 128. Häufig wird diese Welt gerühmt als ein schönes Land 118, 128, liebliche Landschaft mit sonnigen Feldern 34, blühende Gegend 34, 134, eine große grüne Ebene 94, 163, schöne Wiese 105, 111, 177, große Felder von Wald umgeben 165, ebenes Feld mit wunderbaren Bäumen und Früchten 166, wunderbarer Garten 36, 37, 114, 117, 127, 156, 172 (darin schöner Frühling). Und ein Weg oder Pfad** 4, 145, ausgetretener Weg x, eine Chaussee 15 bieten sich an und führen den Helden dem Geheimnisse dieser wunderbaren Welt entgegen.

Das Geheimnis dieser jenseitigen Welt besteht nun darin, daß hier Frauen von dämonischen Bedrängern gefangen gehalten werden.

In der Regel handelt es sich um drei Jungfrauen, die fast ausnahmslos als Königstöchter bezeichnet werden.

Selten finden sich zwei 21, 32, 38, 61, 90, 107, 127, 128, öfter nur eine 5, 7, 30, 31, 42, 60, 88, 92, 101, 102, 104, 106, 116, 150, 180, 187, 190, 192, 194, 195, vier in 152, 177, sechs in 201, neun in 162. Selten sind es Frauen ohne Stand, mehrfach aber die Töchter des Dämons, worüber unten mehr. Die Jungfrauen fehlen ganz in 6, 75, 123, 158, 196, 178. In 158 aber trifft Hans unten drei Reigen von Jünglingen und Mädchen, die ihn zurechtweisen und später ein Mädchen, das ihn hinaufzieht.

Vereinzelt begegnen auch Namen für die Prinzessinnen.

Sie heißen Töchter des Königs von Spanien 73, 109, von Mohrland 57, Prinzessin von England 35, la princesa de Napoles 88, la bella Sibilla 110, Juditha und Helena 128, Елена, Земира und Пл҃ѣнира 140, Марья 148, Fattane (auch Fettane) 197, Rûpaçikha 187, Boule d'or und Boule d'argent (nach ihren Kleinodien, worüber unten) 117.

Die geraubten Königstöchter wohnen da unten gewöhnlich in drei Schlössern oder Palästen, die meist als besonders

* Auch 109 heißt es, der Held sah sich im Zimmer um und fand alles wie oben.

** Zwei Wege, einer glatt, der andere mit Dornen bewachsen, bieten sich in 76 dar.

prächtig bezeichnet werden. Wie die dritte Prinzessin die schönste ist, so ist ihr Schloß auch gerne das herrlichste; es heißt sehr oft, ihr Palast sei ganz aus Gold gewesen.

Die drei Schlösser waren aus Stahl, Silber und Gold 73, Kupfer, Silber und Gold 136, 139, 159, Bronze, Silber und Gold 105, Glas, Silber und Gold 91, Silber, Gold und Edelstein oder Diamant 35, 169. Die russischen Varianten sprechen statt von Schlössern gerne von einem kupfernen, silbernen, goldenen Reich 138, 148, 149, oder Perlenreich 145. Nach 134 war in den drei Zimmern alles von Kupfer, Silber, Gold, in 140 wohnen die drei in Zelten auf denen ein kupfernes, silbernes, goldenes Reich dargestellt ist*, in 156 kommt man zum Schloß durch einen kupfernen, eisernen, silbernen Wald und einen Garten mit goldenen Zweigen. Statt drei finden sich nach der Zahl der Prinzessinnen auch vier oder zwei Schlösser (wovon in 128 eines sich dreht, bis Hans seinen Zauberspruch getan hat) oder nur eines und dies ist aus Gold 158 und mit einem Perlenwasser umgeben 162, mit Gold gedeckt 165, hat goldene Mauern 75. Eine große Halle von einer silbernen Säule gestützt, findet der Held in x.

Von nur einem Schlosse ist öfter auch dort die Rede, wo mehrere Prinzessinnen angenommen sind, die dann in verschiedenen Zimmern gefunden werden, öfter aber auch in einem Zimmer beisammen sitzen; gerne wird gesagt, daß der Held viele Stuben durchsuchte und leer fand, bis er dann endlich in der letzten (oder „innersten“, „größten“, „im Eckzimmer“, „einem Gewölbe“) die Jungfrauen antraf: 1, 7, 41, 65, 66, 79, 95, 133, 140, 149, 155, 162, 167, 174, 176, 189, 192; in 71 werden sie hinter der siebenten Tür gefunden. Mehrfach ist überhaupt von keinem Schloß, sondern nur von einem oder mehreren Zimmern, Stuben, Gemächern, Sälen, Räumen die Rede, darin die Mädchen sich aufhalten. Außerdem werden sie in drei Dörfern 154, einem Haus aus Gold und Silber 194, in drei Häusern 175, einer Hütte am Meeresufer 180, einer Höhle 29, 31, 104, in drei Höhlen 11, 12, 18, 29, 198, 199, einem Gewölbe 38, einem Keller 40, unter einem Baum 166 (wie sonst gerne im Schloßgarten) getroffen; eine Reihe von Varianten geben aber überhaupt keine nähere Definition des Aufenthaltsortes.

Die Jungfrauen werden von dem Helden in verschiedenen Tätigkeiten oder Lagen betroffen. Sehr oft über weiblichen Handarbeiten.

Die Mädchen arbeiten an einem Tische 38, machen schöne Arbeiten 81, stricken 183, nähen an Tischen, die wie der Abendstern, der Mond, die

* Auf der Spitze der Zelte außerdem eine kupferne usw. Kugel, das erste ist aus Battist, das zweite aus Flor mit silbernen Schnüren an Cedern, das dritte aus noch feinerem Stoff mit Goldschnüren an Lorbeeren gebunden und Troddeln aus Diamant.

Sonne leuchten* 49, näht ihr Hochzeitskleid: wenn es fertig ist muß sie den Drachen heiraten und es ist schon beinahe fertig 51, sticken an kupfernem, silbernem, goldenem Rahmen mit entsprechenden Fingerhüten 149, sticken Handtücher mit kunstvollen Mustern x, weben und singen 175, weben Linnen aus Gold- und Silberfäden 180, goldene Leinwand an goldenem Webstuhl 162, die erste stickt mit Goldfäden, die zweite spinnt Goldfäden, die dritte faßt Perlen und ein goldener Hahn mit Küchlein pickt vor ihr Perlen aus goldenem Becken 155, die drei sticken, vor ihnen spielt auf goldenem Bette eine goldene Katze mit goldener Maus, in goldenem Käfig Iltis mit goldenem Hahn, auf goldenem Teller goldenes Jagdhündchen mit goldenem Hahn 185, sie sitzen da mit goldener Krone, goldenem Spinnrad, goldener Haspel 2, die dritte spielt mit goldener Henne und silbernen Küchlein, die Perlen picken, hat Pantoffeln an aus Gold und Kleider, die keine Schere geschnitten 198, die erste laust den Troll, die zweite und dritte spielen ‚med et rart Spill', das späterhin Goldspiel genannt wird und zu dem ein Goldschmied ein Gegenstück fertigen soll 55, die Jungfrau spielt mit goldenem Apfel: das ist der vom Baume des Vaters des Helden gestohlene 172, mit dem Goldpfeil, mit dem Hans den Dämon verwundet 187, die Goldlockige sitzt im blauen Gewand, die Schwarzlockige im Silbergewand füttert einen Vogel mit goldenem Köpfchen 128. In 134 kämmen sie ihr goldenes und silbernes Haar; auch die vor dem Spiegel sitzt mit dem Riesen im Schoß 113, mochte ursprünglich bei der Toilette gedacht sein.

Daneben aber findet sich öfter die Angabe, daß die Mädchen liegend gefunden wurden.

Sie lagen 100, auf dem Sofa 140, 197, auf seidenen Ruhebetten 127, auf einem Bett 88, die zweite auf einem Diwan, die dritte im Bett 141, die zwei zusammen schlafend in einem wunderschönen Bett 107. Es wird von diesem Motiv später noch ausführlicher die Rede sein. — In 37 sitzt die erste auf einem Thron, in 156 sitzen die Mädchen um ein Feuer, das in der Mitte des Saales brennt.

Hie und da erscheinen die Jungfranen gefesselt und weinend.

Sie liegen in Ketten 28, 104, 112, 115, die Hans mit dem Schwerte zerhaut 47. Sie werden weinend getroffen 2, 24, 28, 41, 51, 57, 65, 88 (Tränen weinend so groß wie Erbsen), 125, 132, 164, 165, 195, mit fahlen Gesichtern und schwarzen Kleidern 22.

Der Zugang zu diesen lieblichen Frauen aber ist nicht so einfach. Zunächst stellen sich einige gegenständliche Hindernisse in den Weg.

* In 12 leuchtet der ersten ein Stern, der zweiten der Mond, der dritten die Sonne. Vgl. auch unten die Geschenke.

Am öftesten ist da von einer Eisentüre die Rede, die den Zugang wehrt und der Held muß sie wohl gar einschlagen, um weiter vordringen zu können.

Auffallend oft wird in den Varianten ausdrücklich erwähnt, daß Hans durch eine Tür treten mußte, um in das unterirdische Reich, das Schloß, das Zimmer der Prinzessinnen zu kommen 12, 16, 24, 27, 28, 37, 60, 62, 75, 85, 121, 148, 196, 197. Hie und da tritt die Tür auch schon etwas mehr hervor: der Held hört hinter ihr die Drachen schnarchen 17, ein Lichtschein dringt durch sie heraus ins Dunkle 113, er sieht durch eine kleine Öffnung in ihr, was sich drinnen befindet 49, 182, über oder neben ihr hängt das unten zu besprechende Schwert 1, 18, 21, 27, 51, 55, 101. Die Tür heißt ein großes Tor 34, eine kleine Tür 174, eine schöne Tür 39, eine Glastür 28, andere Varianten aber wissen mehr. Es handelte sich um einen sorgfältigen Abschluß: es war eine Tür mit sieben Ketten 121, ein eisernes Gatter 43, eine Tür aus Eisen 38, 134, 181 und mit kupfernen Ringen daran 140, aus Gold 197, eine Bronzetür schloß die erste Höhle, ein Spinngewebe mit eisenharten Fäden die zweite 78, in 130 deckt (durch Verquickung mit dem Schachteingang, oben S. 116 f.) eine glänzende Steinplatte den Eingang zum Schloß. Oder es schließen mehrere Türen das Geheimnis ab*; die Prinzessinnen werden erst hinter der dritten 42, der fünften 80, der siebenten Tür 104 gefunden und die Türen sind, in Verbindung beider Motive, auch hier von besonderer Festigkeit; aus Holz, dann Eisen, dann Gold 93, Silber, Gold, Diamant 116, Eiche, Zink, Blei, Eisen, Kupfer, Silber und endlich die siebente aus Gold 71.

Und nicht überall wird dem Helden der Eintritt durch diese Türen leicht. Zwar sagen 62, 134, die Türen hätten offen gestanden, anderswo muß er die Riegel zurückschieben 116 oder es wird ihm auf Klopfen erst geöffnet 50, 93, 111, 119, 165, ja erst auf recht energisches Klopfen und nachdem er gedroht hat, die Tür einzuschlagen 90; in 49 klopft er gleich mit seinem Eisenstab an. In 29 stößt er die Tür auf, da eine Stimme auf sein Klopfen antwortet, sie könne nicht öffnen und mehrmals schlägt er die Türe wirklich (mit seinem Eisenstabe, in 181 mit dem Schwerte) ein, auch wenn sie von Eisen oder Bronze ist 38, 43, 65, 79, 78, 80, 83, 141, 181. Hierher stellt sich offenbar auch die unbestimmtere Angabe in 75 „il trouva le moyen d'entrer dans le château malgré que la porte fût bien fermée". — In 184 wird die dritte Prinzessin in einem Hause bewahrt, dessen Fenster und Türen so fest geschlossen sind, daß nur eine Ameise hineinkommen könnte. Der Held hat (durch befriedigende Teilung der

* Wenn unten sich mehrere 100, viele Türen 90 finden, hinter deren einer die Mädchen wohnen, so liegt wohl auch eigentlich unser Motiv zu Grunde. In 197 findet sich erst eine offene, nachher die goldene Tür.

Beute nach bekannter Formel) die Fähigkeit erworben, Ameisengestalt anzunehmen und kommt so ins Haus.

Nach mehreren Varianten ist das Schloß auch noch von Hindernissen anderer Art umgeben, vorzüglich von einem Wasser.

Ein riesiger See liegt neben dem Palast 165. Ein großes Wasser umflutet ihn, der Held fährt auf einem Floß darüber und bringt auf dieselbe Weise die befreiten Prinzessinnen zurück 168. Das goldene Schloß umgibt ein Perlenwasser, auf dem drei Schwäne schwimmen. Der Held bringt sie — zierlichstes Motiv, das je der Phantasie eines Märchenerzählers entsprungen! — durch ein Lied in solche Ordnung, daß er über sie hinzuschreiten vermag zum Schlosse 158. Auch 126 sagt, eine Brücke hätte zum Saale geführt, in dem die Jungfrauen sitzen, in x erwartet der Held den Drachen unter der Brücke. Nach 180 liegt die Hütte, darin der Held die Mädchen trifft, am Ufer eines Meeres.

In 187 liegt das Schloß dagegen mitten im Dickicht, in 76 führt ein Weg dahin voll Dornen und Gestrüpp, durch das der Held mit seinem Eisenstock sich Bahn bricht. In 141 umschließt das zweite Schloß eine Mauer aus Gußeisen, deren Pforte der Held sprengt.

Andere Varianten fügen an Stelle des Tür- oder Wassermotivs einen Gemeinplatz ein, bei dem bes. der Typus vom Wasser des Lebens (KHM. 97) Vorbild gewesen sein mag, indem sie den Eingang noch durch wilde Tiere bewachen lassen.

Wölfe, Bären, Löwen, die dem Helden doch nichts tun 54, Tiger 94, Löwen, die ein aus dem Schloß tretender Alter besänftigt 139, zwei Löwen, die er durch vorgeworfenes Fleisch beschäftigt 20 und ähnlich in 70*, je zwei Löwen, oder je zwei Löwen, Tiger, Krokodile vor dem Eingang zum kupfernen, silbernen, goldenen Reich oder Zelt, denen er die leeren Gefäße neben ihnen mit Wasser füllt 140, x, Ungeheuer im Blumengarten, die ihn verschonen, weil er die goldenen Zweige nicht anrührt und das Hündchen im Schoße trägt 156.

* Hier werden zwei Löwen vor dem ersten, zwei Bären vor dem zweiten Schlosse durch Fleisch besänftigt. Der begleitende Zwerg hatte den Helden hundert Hammel, zweihundert Kühe, vierhundert Ochsen, achthundert Schweine (das zweite Mal doppelt so viel) kaufen und mitführen lassen. Diese Fleischrationen gehören eigentlich an einen ganz anderen Punkt des Märchens, nämlich zur Vogelgeschichte, worüber unten. Das dritte Schloß ist hier von bösartigen Moskitos bewacht, die der Held damit zu vertreiben denkt, daß er mit seinem Stock ‚le moulinet' macht; sie fliehen aber sogleich vor ihm.

Eigenartig ist die Erzählung in 12. Der Bärensohn schleudert von oben schon seinen Eisenstab in das Loch, ein furchtbares Gebrüll antwortet und er findet, unten angelangt, zwei reißende Tiere vergebens bemüht, den Stab zu heben. Er nimmt ihn leicht und schleudert ihn so vor sich hin, daß ein breiter Gang in den Boden gerissen wird. Da „wurden die Tiere von Ehrerbietung gegen ihn erfüllt und waren ihm dienstbar. Darum kündigten sie ihm an, daß hier nahebei in drei unterirdischen Gemächern drei Prinzessinnen wären, welche er erlösen könne und daß die Prinzessinnen von drei andern wilden Tieren, einem Bären, Löwen und Lindwurm bewacht würden, die er besiegen müsse. Auch begleiteten sie ihn in dem unterirdischen Gange, den sein Stab in den Boden gerissen hatte bis vor die Tür der ersten Prinzessin.“ Dort findet er seinen Stock liegen und tritt ein.

Diese seltsame Darstellung kann ja nicht ursprünglich sein; tatsächlich erweist sie sich als das Ergebnis einer Vermischung zweier Motive: die hütenden Tiere sind vermengt mit dem beratenden. Nach einer Reihe von Varianten nämlich wird der Held des Märchens vor oder bei seinem Unterweltsabenteuer von einem Tiere beraten, gewarnt und zu den Königstöchtern gewiesen. Dies sprechende, weisende Tier ist aber gewöhnlich ein Vogel.

Eine Anzahl räumlich weit getrennter Fassungen* kennt dies Motiv. In der holsteinischen Variante 1 trifft der Held in der Unterwelt zunächst „en Heister van Vagel mit väle bunte Ferrern, den fraeg' he, wat he de dre Künnigsdöchter nich seen harr. De Vagel sprikt to em: „Wenn du de dre Damen söchst, de kann ik dy wol wysen. Wenn de Klok twolf is, Mirdags, da sastu hier dörch all de Stuven gaen, da kumstu toletzt an en groten Sael, da liggen de dre Damen unn slapen de dre Rysen innen Arm. Wenn du nu an de Doer kumst, so finst du da en grotes ysernes Schwäert; dat kanstu nich baeren“ bis du dreimal aus der Schale daneben getrunken hast. „Hans da' as em heten weer.“ — In der tschechischen

* Das Motiv muß danach wohl alt sein in unserem Typus. Tatsächlich erzählen ja auch fast alle Varianten, daß der Held in der Unterwelt beraten wurde, aber meist von den Jungfrauen und dem bezwungenen Erdmann. Vermutlich ist der beratende Vogel meist in diesem Motiv aufgegangen; über 64 als Übergangsform s. unten.

Variante 128 erblickt der Held unten die zwei Sonnen (oben S. 122). Da kommen zwei Tauben, setzen sich auf einen Baum und schwatzen. „Woher kommt der seltsame Schein?“ Die eine erzählt: Der König dieses unterirdischen Reiches habe seinen Riesen aufgetragen, Schlösser mit goldenen Dächern zu bauen, die hätten die Riesen gestohlen; heute Nacht aber sei der eine verwundet nach Haus gekehrt und müsse sich jetzt am Meere heilen. Der Prinz, dem das eine Dach gehöre, stehe unter diesem Baum und wisse nicht, was es sei; würde er vor das eine Schloß treten, und rufen: „Steh still, du Schloß, wie deinem Herrn!“ so würde es stehen bleiben und er käme zu den Prinzessinnen. Der Prinz macht sich das Gehörte zunutze, geht vors Schloß und handelt nach dieser Anweisung. In der baskischen Fassung 184 begegnet der Held nach Erlösung der ersten und zweiten Königstochter auf der Suche nach der dritten, die er heiraten möchte, unten einem Specht. Der sagt zu ihm: „Malbrouk, wohin gehst du?“ „Die und die Königstochter suchen!“ „Das ist nicht leicht, seit ihre Schwestern befreit sind, hat er (!) sie auf die andere Seite des roten Meers gebracht und hält sie auf einer Insel gefangen usw.“ Der Held sucht die Insel auf und dringt der Anweisung des Spechts folgend in Ameisengestalt ins Haus. In der indischen Variante 190 warnt den Helden, als er aus dem Hause des Tigers entflieht, ein kleiner Vogel, so oft der Verfolger ihm nahe kommt. In der schottischen Fassung 64 weist der Rabe (oben S. 121) den Helden zu den Jungfrauen und gibt Weisungen zu ihrer Erlösung.

Auch die russische Variante 145 kennt das weisende Vöglein. Der Eingang ist umgestaltet nach der Schwanjungfrauformel. Der Jüngste trifft auf der Suche nach der entschwundenen Königin, seiner Mutter, dreiunddreißig Schwäne, die am Wasser sich in Mädchen wandeln und baden. Er raubt den Gürtel der Schönsten und will ihn nur zurückgeben, wenn sie ihm sagt wo seine Mutter ist. „Sie ist bei meinem Vater Воронъ Вороновичъ (Rabe Rabensohn). Gehe das Meer hinauf, dort wirst du ein silbernes Vöglein mit goldener Haube finden, wo es hinfliegt, da gehe auch Du!“ Der Held gibt den Gürtel zurück, trifft den angezeigten Weg wandelnd seine Brüder, nimmt sie mit, sie finden das Vöglein und laufen ihm nach. Das Vöglein flog und flog und stürzte sich unter eine eiserne Platte in eine unterirdische Grube. Der Held steigt hinab, findet unten die dreiunddreißig Schwanjungfrauen und eine erste Prinzessin [sie war natürlich eigentlich die Entführte, nicht die Mutter] und erhält von ihr ein Knäul, das vor ihm hinrollend ihn zur zweiten und dritten leitet. Wenn der Vogel sich hier unter die Platte stürzt, so liegt augenscheinlich eine Vermischung des weisenden Vogels mit dem dämonischen Vogel der Einleitungsformel B (oben S. 104) vor. In anderen Varianten knüpft das Motiv verbindende Fäden nach einer anderen Seite.

In 1 muß die Elster, die dem Helden Auskunft über die Jungfrauen gegeben, ihn nach deren Befreiung auch auf die Oberwelt tragen: das ist

Verquickung mit einem ganz anderen, unserem Typus eigentümlichen Vogelmotiv, das an den Schluß des Märchens gehört und unten ausführlich zu besprechen sein wird. In der sizilischen Variante 118 findet sich dieselbe Verknüpfung, nur daß hier das zweite Motiv im Vordergrunde steht und das erste dabei gleichsam nachgeholt wird. Nach Tötung der Drachen schützt der Held die Jungen eines Adlers und zum Danke klärt ihn die Adlermutter über die Prinzessinnen auf. Die drei Berge aus Gold, Silber, Bronze, an denen er vorüber gekommen, sind, so sagt ihm der Vogel, die Jungfrauen selbst; von den Riesen verzaubert, sind sie nun nach deren Tötung wieder Menschen geworden. Der Held soll sie mit sich nehmen, aber sich vor Verrat hüten. In der kleinrussischen Fassung 151 hat endlich der weisende Vogel den tragenden vollständig verdrängt, erscheint aber, die Vermischung dokumentierend, nur an dem Punkte der Erzählung, wo der tragende Vogel auftreten sollte. Erst nach dem Verrate der Genossen nämlich findet hier der Held unten auf blühender Weide singende Nachtigallen. Er bedeckt sie mit einem Tuche, da sagen sie: „Wir wollen dir den Weg weisen!“ Er geht auf diesem Wege und kommt auf die Oberwelt.

Wieder in anderer Weise hat 64 das Motiv vom weisenden Vogel gewendet. Ein Rabe überfällt, wie wir oben S. 121 schon gehört haben, die Brüder, als sie in das hier überirdische Reich hinaufsteigen, bietet dem Helden aber gegen eine Tabakspende Freundschaft an, weist ihn zum Hause des Riesen, wo das Mädchen gefunden wird, gibt Anweisung wie der Riese zu rufen, weiß, daß kein anderer als „Jain, the soldiers son“ ihn bestehen könne und leistet im Kampfe selbst hilfreichen Beistand; durch ein Messer, das der Held unter dem rechten Flügel des Vogels hervorziehen muß, wird der Riese getötet; mit einem Wunderbalsam heilt der Rabe die Wunden seines Schützlings. Auch dem Verratenen gibt er noch Ratschläge, wie er von dem Berge sich hinabhelfen kann. Es wird erst aus der folgenden Darstellung ganz deutlich werden, daß hier eine Verquickung besonderer Art vorliegt: der weisende Vogel ist zusammengeflossen mit dem Erdmann, der sonst wohl dem Helden mit Rat, Schwert und Balsam zu Hilfe kommt.

Nirgends wird in diesen Varianten ein Wort darüber verloren, wieso denn der Held in den Stand gekommen sei, die Vogelsprache zu verstehen. Auch die serbische Variante 156 löst das Problem nicht, wenn sie es ändert und noch eine Instanz hinzufügt. Hier dient dem Helden als Führer zu den Jungfrauen an Stelle des Vogels das Hündchen seiner Mutter (vgl. oben S. 83), das seinerseits die Baumsprache versteht. Es ist ihm nachgelaufen, als er den Spuren des Ellenbarts folgend in die Unterwelt stieg und erzählt ihm, ein Kaiser, dem seine Töchter von einem Drachen geraubt wurden, habe verkündigt, wer sie zurückbringe, solle eine von ihnen zum Weibe und das Reich erhalten. Das Hündchen zeigt ihm den Weg durch den kupfernen, eisernen, silbernen Wald und den Garten

zur Wohnung des Drachen, wo die Prinzessinnen gefangen sind. Der Held bricht im kupfernen usw. Wald einen Zweig und steckt ihn hinter den Hut; „das Hündchen verstand, was dabei ein Baum sprach und ließ den Sisan-Mazan einen starken Ast vom kupfernen Baum brechen“ und durch seinen Saft sich stärken (vgl. unten S. 156). Als die Frauen erlöst und hinaufgezogen sind, warnt das Hündchen den Helden vor der Treulosigkeit seiner Genossen.

In allen anderen, im Obigen nicht aufgeführten Varianten ist der Vogel durch dämonische oder menschliche Personen — den Erdmann und seine Mutter, die Jungfrauen, Diener und Dienerinnen — ersetzt, die dem Helden die notwendigen Weisungen geben, oder es muß nach sonst (z. B. KHM. 49) gebräuchlichem Motiv ein rollendes Knäuel ihm den Weg zeigen.

Schlimmer nun als die gegenständlichen Hindernisse, von denen wir bisher erzählen hörten, ist ein anderes. Diese Mädchen da unten werden von einem dämonischen Hüter bewacht; ihn muß bezwingen, wer sie entführen will.

Nach der ganzen Anlage der Erzählung erwarten wir zweifellos, daß der Held in der Unterwelt bei der Einleitung A und B den Dämon wieder antreffe und weiter verfolge, den er bei der ersten Begegnung in der Oberwelt im Waldhaus oder bei der nächtlichen Wacht verwundet hat, ohne ihn festhalten zu können, dessen Fährte er hier herab gefolgt ist. Werden in seinem Reiche aber der Oberwelt entstammende Frauen gefunden, so kann ihr Hüter und zugleich ihr Entführer ja eben wieder nur jener Dämon der Waldhaus- und Wachtformel sein.

So einfach und folgerichtig aber erzählen die wenigsten Fassungen. In der Tat wird in fast allen Varianten der Erdmann in der Unterwelt wieder vorgefunden. Aber nicht allein. Neben ihm erscheint zunächst ein weiblicher Dämon, der häufig und so wohl ursprünglich seine Mutter genannt wird. Außerdem aber gesellen sich ihm meist noch andere Wesen dämonischer Art, die am öftesten als Riesen oder Drachen definiert sind. Und sie treten vielfach derart in den Vordergrund, daß der Kampf zwischen ihnen und dem Helden der Erzählung weit wichtiger wird als die zweite Begegnung mit dem Erdmann, der sich zu einer Nebenrolle verurteilt sieht. Er erscheint dann öfter gar nicht als der Entführer

der Prinzessinnen; dies ist aber überhaupt ein dunkler Punkt in den Varianten der Einleitung A und B. In den meisten von ihnen wird gar kein Wort darüber verloren, wie die Mädchen denn überhaupt in die Unterwelt gelangt seien; dies eingehend erzählt zu haben bleibt der Vorzug der Varianten mit der Einleitungsformel C.

Die Darstellung des Unterweltabenteuers im einzelnen ist unendlich bunt und ich darf wohl sagen, daß es einige Überlegung und Mühe gekostet hat, die verzweifelte Vielgestaltigkeit der zahlreichen Varianten einleuchtend zu ordnen, überall gleichsam die Wellenstrahlen zu finden, um die unsere Überlieferung mit Berg und Tal verwirrend wogt. Ich kann nicht hoffen, mit meinen Konstruktionen in allen Einzelheiten das Ursprüngliche wirklich erraten zu haben und bin zufrieden, wenn meine Darstellung eine einigermaßen anschauliche und wenigstens in den Grundzügen richtige Zeichnung liefert.

Indem wir den Einzelheiten uns zuwenden, beschäftigen wir uns zunächst mit dem Erdmann.

Die am meisten sinngemäße und so wohl auch ursprüngliche Fassung ist augenscheinlich die, wonach der Held den oben mißhandelten Erdmann unten seine Wunden im Bette pflegend antrifft. Sie findet sich aber verhältnismäßig selten deutlich so ausgesprochen, häufiger sind allerlei Umbiegungen und namentlich Abschwächung des Motivs zu dem Gewöhnlicheren „Schlafen“ des zu tötenden Dämons.

Im ersten Gemach liegt sterbend der Zauberer, den Gian dall' Orso in der letzten Nacht so übel zugerichtet; Gian tötet noch drei andere Zauberer und befreit so die Jungfrau 92. Die Zauberer unten pflegen bei Tage zu schlafen, weil sie bei Nacht auf Raub ausgehen. Der Held trifft in der Tat zwei schlafend und tötet sie leicht. Der dritte aber konnte wegen des abgehauenen Armes nicht schlafen: ihm streut er Sand in die Augen, um ihn dann gleichfalls zu töten 94. Der Held trifft den Riesen in seinem Zimmer im Bette liegend, noch tun ihm alle Knochen weh von der Behandlung, die er im Waldhaus erfahren. Gleichwohl stürzt er mit einem krummen Säbel dem Eintretenden entgegen, der sich mit seiner Keule wehrt. Der Riese fordert bald eine Pause und heilt mit einer Zaubersalbe rasch alle empfangenen Wunden. Im erneuten Kampfe erhält er aber keine Pause mehr bewilligt und wird getötet. Giovanni nimmt ihm seinen Säbel ab und bekämpft und tötet damit die Schlange, die er im

Garten antrifft 109. Der Held trifft unten zunächst einen Mann der Pferde striegelt und fragt ihn, ob der Troll (den er im Waldhause mißhandelt hat) zu Hause sei. „Jawohl, eben ist er gekommen, und muß wohl bei einer Schlägerei gewesen sein, da sein Gesicht ihm so zerkratzt war, daß ihm das Blut herunterströmte." Er läßt sich zu den Jungfrauen und von ihnen zum Troll weisen: der liegt in einem dunklen Raum im Bette und flucht und schimpft vor sich hin. Bjørnøre stürzt auf ihn los, der Riese bittet um Schonung, wird aber mit dem Eisenstabe getötet 49. Die Mädchen sagen dem Helden, ihre Mutter (die in der Waldhütte mißhandelte Baba Yaga) liege krank im Bett und schlafe. Beim Nahen des Helden erwacht sie, ringt mit ihm und wird getötet 143; in 142 wird nur gesagt, daß sie schlafe. Der Prinz sieht über dem Hoftor des ersten Schlosses in der Unterwelt den Adler sitzen, den er in der vergangenen Nacht verwundet. Er ist „traurig und anscheinend krank" und fliegt mit lautem Geschrei davon als er den Prinzen erblickt. Im zweiten Schloß dasselbe, im dritten gibt die schönste Jungfrau dem Prinzen ein Zauberschwert, dessen Spitze er im Hofe gen Himmel kehren soll: da muß der Adler darüber schweben und sich sachte in die Spitze herabsenken; dort wandelt er sich in einen Menschen und verliert alle Kraft 73. Der Held trifft unten im dritten Zimmer den im Waldschloß mißhandelten Riesen sein Testament diktierend und tötet ihn 97. Der Held trifft die Alte, der er in der Waldgrotte der Kopf abgeschlagen, unten lebend, aber im Bette liegend und jammernd, als ob sie krank wäre. Taubeneier, die Hans unten gefunden, erweisen sich als ihre Lebenseier; ihr Streicheln quält sie, so daß sie das Geheimnis der gefangenen Jungfrauen verrät und den Schlüssel zu deren Gemach überreicht. Sie stirbt mit all ihren Kindern (figghi Maghiceddi, picculi M.), als der Held das letzte Ei zerdrückt 121. Ähnlich ruft in der tschechischen Variante 132 der Held das Erdmännlein durch Streicheln des Bartes, den er ihm in der Waldhütte ausgerissen und läßt von ihm sich Anweisung und Mittel zum Drachenkampf geben.

Eine Reihe von Varianten gehen über die einfache Bettruhe hinaus und lassen den verwundeten Erdmann sich intensiver mit seiner Heilung beschäftigen.

Der Held von 167 findet erst, nachdem er die Jungfrauen durch einen Drachenkampf befreit und hinaufgeschickt hat, den Zwerg aus dem Waldhause hinter dem Ofen seinen Bart pflegend, damit er wieder wachse. Der Held verlangt von ihm, hinaufgeschafft zu werden; als das Männlein erklärt, es habe dazu jetzt keine Kraft, stampft er es in das Loch.

Der Prinz trifft den Riesen, dem er die Zehe abgeschossen, unten nach Angabe seiner Töchter schlafend am Ufer des roten Meers, in das er seinen Fuß hinein hält um ihn zu heilen, und tötet ihn 128. Der am Apfelbaum verwundete Drakos hat sich Heilmittel für seine Wunde gesucht und wird getötet, indem die Mädchen ihm seine Stärke abfragen 173. Auch

in 187 erzählt das Mädchen dem Prinzen, ihr Vater sei von seiner Wunde wieder völlig hergestellt.

Sonst läßt der Dämon sich gerne von den Jungfrauen behandeln. Dem Otter haben die drei Mädchen, seine Schwestern, die drei Wunden verbunden, die er in der Nacht erhalten, dann legt er sich schlafen, auf einen Fels im blauen Meer: wenn er schnarcht, bewegt sich das Wasser sieben Werst in der Runde. Dort findet ihn der Prinz und schlägt ihm den Kopf ab; der springt weg, sagt noch: „Mit mir ist's aus!“ und rollt weit weg ins Meer 139. Hans trifft unten zwei Prinzessinnen und fragt nach der dritten: sie ist im Schloß beschäftigt, dem Riesen die Wunden zu verbinden, die ihm kürzlich einer, namens Peppercorn, geschlagen hat. Er findet, nachdem er von den anderen Mädchen weitere Anweisungen erhalten hat, den Dämon im Bette liegend und tötet ihn mit dem Wunderschwert 163. Der Held sieht unten aus seinen Verstecken, wie der verwundete Löwe sich nacheinander von den drei Prinzessinnen seinen Fuß verbinden läßt; er findet ihn nachher schlafend und tötet ihn mit dem unten erhaltenen Schwert 148. Schlaukopf sieht unten durch die Tür drei Mädchen: eine hat den Kopf des von ihm mißhandelten Erdmännchens im Schoße, sie pressen eine Klinge auf seine Kopfbeule um ihn zu heilen und bringen ihn dann zu Bett. Als er schläft, stiehlt Schlaukopf ihm sein Schwert und seine Gerte 182. In 78 trifft Hans unten den Petit-Père-Bidoux bei einer Lampe und neben ihm eine Alte beschäftigt, ihm seinen Arm zu verbinden, den sie aus einem Topf mit Fett einreibt. Er löscht die Lampe, weil er darin „den Zauber vermutet“, schlägt dem Kleinen mit seiner Stange den Kopf ab, salbt sich selbst, da ihn der Sprung in die Unterwelt übel zugerichtet hat, und zwingt durch Drohungen die Alte, ihm die Prinzessinnen zu zeigen.

In 34 sieht Hans das Männchen ohne Bart als Hirten am Weg; er eilt an ihm vorbei dem Schlosse zu. In mehreren Varianten wird dem Helden unten wenigstens noch ausdrücklich erzählt (meist von den Mädchen), man habe den Dämon verwundet heimkommen sehen und man warnt ihn vor seinem Zorn 57, 117, 172, 149, 154 (hier: die Buche schleppend); in 117 findet Hans den um einen Arm gekommenen Erdmann schlafend in einem Saal und haut ihm den Kopf ab.

In wenigen Varianten wird der Erdmann unten tot getroffen.

Der Held hat ihm im Waldhaus den Kopf abgeschlagen und den Leichnam in den Brunnen geworfen. Selbst hinabgestiegen trifft er unten auf einer Wiese eine Alte beschäftigt, etwas in einem Kessel zu kochen und erfährt, sie habe ihren Sohn verloren, seinen Leichnam in Stücke geschnitten und in den Kessel getan, um ihn wieder zu beleben. Der Held wirft sie selbst mit in den Kessel, daß sie darin sterben muß 111. Der Bäcker hat die Leiche des im Waldhause von ihm erschlagenen Erdmanns

in den Brunnen geworfen. Damit die Brüder ihm glauben, steigt er dann in den Brunnen und holt die Leiche herauf 103. Der Held hat die erschlagene Lamia vor die Tür geschleppt; aus einem Versteck beobachtet er, wie drei Jungfrauen den Leichnam abholen und mit ihm in einer Höhle verschwinden. Ihren Spuren folgend steigt er hinab, findet sie unten weinend über einem frischen Grabe und läßt sie hinaufziehen 166.

Wir haben oben S. 88 schon festgestellt, daß diese Formulierung nicht die ursprüngliche sein kann. Denn bei ihr bleibt das Hinabsteigen des Helden in den Brunnen entweder gar nicht oder gezwungen motiviert, oder aber es müssen die Jungfrauen vor der Zeit auf die Oberwelt bemüht werden.

Wirklich findet der Held in 103 unten noch einen Zauberer im Schoße der ältesten Prinzessin schlafend und er steigt, nachdem er die Leiche des gobbino hinaufgetragen, am nächsten Tage noch einmal in den Brunnen, den Schlafenden zu töten. Auch 100 und 96, 180 zeigen einen solchen Erdmann redivivus. Über letztere siehe unten; 100 erzählt, der Held hatte den teuflischen Alten im Waldschloß erschlagen. Nachdem er aber unten die Jungfrauen gefunden und hinaufgeschickt, trifft er in einem anderen Zimmer einen Alten mit weißen Haaren, der, da er sich böse zeigt, getötet wird.

In anderen Varianten wird der Verwundung des Erdmanns keine Erwähnung mehr getan, es heißt aber noch mit sichtlicher Verflachung des ursprünglichen Motivs, der Held habe ihn in der Unterwelt schlafend angetroffen.

Auf seiner Lagerstätte mit offenen Augen schlafend wird der Neger, der die Zitronen gestohlen, vom Helden in 174 angetroffen und ihm mit dem Schwerte, das neben ihm liegt, der Kopf abgeschlagen. Der Hasenreiter von 194 wird unten schlafend getroffen, sein Bart liegt der Prinzessin auf dem Knie. Der Held schleudert ihn, derart am Bart ihn packend, daß er diesen in der Hand behält, der Mann an der Wand zerquetscht wird. In 96 liegt ein Alter schlafend in dem unterirdischen Saal gleichsam als Hüter seiner Statuen. Der Held haut ihm mit seinem Schwerte den Kopf ab. Er ist in der Erzählung nicht mehr, war aber ursprünglich offenbar identisch mit der bestiaccia, der schon im Waldhaus der Kopf abgeschlagen wurde. Daß in 158 nur gesagt wird, der Held habe unten den Ellenbart im goldenen Schloß getroffen und ihm den Kopf abgeschlagen, mag an der Kürze des Auszugs liegen. Doch weiß auch 180 nur zu sagen, der Held habe die Alte, die Mutter des Mädchens, unten getötet, als sie nach Haus kam. In 162 findet der Bärensohn bei der Jüngsten den Erdmann und seinen Hahn und schlägt beide mit seinem Kolben tot, in 122 findet er

den daumenlangen Hans mit seinem halben Hasen gleich bei der Ankunft unten vor und zerschneidet beide mit dem Taschenmesser in Stücke.

In der obigen Zusammenstellung ist regelmäßig schon mit angeführt, wie der Held mit dem Erdmann verfährt, da er ihn unten trifft: der ihm oben entschlüpfte, wird hier getötet. Es sind noch die Varianten nachzuholen, in denen nicht gesagt wird, daß der Dämon verwundet im Bette liegend oder dgl. vorgefunden wurde; auch hier trifft ihn vielfach der Tod.

Nach den drei Drachenkämpfen findet der Held in einem Raum weiter hinten den Erdmann und tut ihn kurz ab 48. Der Held trifft, nachdem er bei der ersten Prinzessin eine Schlange getötet, bei der zweiten den Neger aus dem Waldhaus und schlägt ihn nieder: der erhebt sich, als sei nichts geschehen. Sie verabreden zu fechten, der Neger will dem Gegner ein weißes Schwert aufdrängen, er aber nimmt, von der Jungfrau gewarnt das schwarze, das an der Wand hing und haut dem Neger ein Ohr ab. Das Mädchen ist, wie der erste Blutstropfen fließt, entzaubert. Der Held steckt das Ohr in die Tasche und ruft damit, hineinbeißend, den Neger künftig zu allerlei Diensten 90.

Im bulgarischen Märchen 154 erhält der Held von den drei unten nacheinander getroffenen Mädchen, die er nach dem Spannenhoch fragt, Nuß, Haselnuß und Äpfel, und die Jüngste belehrt ihn. Wenn er zum Spannenhoch ins Haus kommt, wird auf dem Tisch eine Schüssel mit Gift stehen, die soll er auf den Boden werfen, daß sie zerspringt. Der Kleine wird dann mit ihm ringen; gewinnt er die Oberhand, so soll der Held das erste, zweite, dritte Mal dreiviertel Nuß, einhalb Haselnuß, einviertel Apfel essen, einviertel Nuß, einhalb Haselnuß, dreiviertel Apfel „vorwerfen". Darauf wird der besiegte Spannenhoch Gold und Silber als Lösung bieten, er soll den Ring an seiner Rechten verlangen und, da der Dämon ihn weigern wird, ihn so lange schlagen, bis er ihn gibt. Der Held trifft darauf zunächst Spannenhochs Mutter, die ihm sagt, daß ihr Sohn schlafe. Sie ruft ihm einmal zu, aufzustehen, zweimal der Held. Von seinem Bette ruft Spannenhoch: „Wenn ich aufstehe wird es dir nicht gut gehen!" Er fordert nun den Helden zum Kampf, es geschieht alles wie das Mädchen vorausgesagt. Der Held geht mit seinem Ring zu ihr zurück, gibt ihr den und läßt sie hinaufziehen. In den seltsamen Mitteln und Anweisungen, die hier die Jungfrauen dem Helden geben, vermengen sich, wie wir bald erkennen werden, die Geschenke der Mädchen bei der Trennung vom Helden mit dem spezifischen Kampfmittel unseres Typus: dem dämonischen Schwert. Auch in dem Auszug von 192 wird gesagt, ein Mensch habe dem Helden am Tor der Stadt, die er unten findet, ein Mittel gegeben, den Zwerg zu töten, dessen Leben in zwei Steinen neben ihm geborgen ist.

Hans macht davon Gebrauch, nimmt dem Zwerg seine vierzig Schlüssel ab und findet im letzten Zimmer das von ihm gestohlene Mädchen.

Nach 156 trifft der Held den Ellenbart-Spannenhoch unten als Diener des Drachen, der die Jungfrau bewacht, auf einer eisernen Tenne sitzen. Er war dem eintretenden Helden entgegengekommen, der aber schleppt ihn auf die Tenne zurück und erschlägt ihn dort mit der Keule, die der nahende Drache voraus in den Hof geschleudert hat. 123 verlegt zu Unrecht das Einklemmen in die Unterwelt. Der Held findet den Staticot unten auf einem in der Mitte gespaltenen Holzklotz sitzen und erhält die Wahl zwischen Ring- und Säbelkampf. Fürs erstere sich entscheidend wird er bis an die Wolken geworfen, richtet sein Fallen aber so ein, daß er dem Staticot in den Rücken kommend dessen Bart in den Spalt zwängt. Nun holt er den Säbel von der Wand und haut dem Dämon den Kopf ab.

In einer ganzen Reihe von Varianten aber nimmt doch auch die zweite Begegnung für den Erdmann einen glimpflicheren Ausgang: er kommt mit dem Leben davon. Das Ursprüngliche ist dies nach der ganzen Anlage der Erzählung ja offenbar nicht. Die Änderung entspringt teilweise milderer Sinnesart, teilweise auch dem Bedürfnis, den Dämon als bewegende Kraft zu bequemer Weiterschiebung der Handlung in künftigen Phasen bereit zu halten, wenn die ursprüngliche Motivierung dem Gedächtnis sich nicht darbietet.

Es finden sich dabei verschiedene Stufen, die den Übergang bezeichnen. Statt mit seinem Schwerte getötet zu werden, wird dem Isenbart in 35 nur Haar und Bart mit seinem Rasiermesser geschoren, dadurch verliert er alle Kraft, die eben in den Haaren gesessen hatte und gibt sich gefangen. Die Haare dienen dem Helden fürder in der Oberwelt, da sie, auf die Erde gestreut, in eine Armee sich wandeln. In anderen Fassungen wird der Erdmann nach vorausgegangenem Kampfe am Ende doch geschont: er wird mit der Eisenstange bearbeitet, nur bis er die Prinzessinnen ausliefert 202, geprügelt 43, durch Streicheln des ausgerissenen Barts gequält (oben S. 132) bis er den Weg zu ihrer Befreiung zeigt* 132 — oder noch milder nach anfänglicher Bedrohung. Der Held findet den Troll aus dem Waldhaus unten in einem Winkel bei der Königstochter, bedroht ihn, schont ihn aber gegen Auslieferung der Jungfrau und einer Kiste Geld 59. In 60, 61 wird der Erdmann erst angetroffen, als der Held von den verräterischen Genossen unten allein gelassen ist, und wird mit dem Tode bedroht, wenn er dem Verratenen nicht hinaufhelfe. In 5 wünscht der Held, dem sogleich nach seinem Niedergang das Seil durchschnitten wurde, vom unten an-

* Dabei schenkt er dem Helden eine verzauberte Gerte, mit der er den dritten Drachen (der ihn zugleich hinaufträgt, s. unten) tötet.

getroffenen Erdmännchen wieder hinaufgeschafft zu werden. Der aber hat mit dem Bart alle Kraft verloren (vgl. oben Var. 35), verrät dafür die Anwesenheit einer von Drachen bewachten Prinzessin und wird geschont. Derselben Angabe dankt der Ellenbart in 157 sein Leben, ebenso der Neger, der unten, offenbar fälschlich, statt des Zwerges, der im Waldschloß erschienen war, vor dem Schloß der Prinzessinnen gefunden wird, in 87 und das schwarze Männchen in dem ganz verwirrten 23, wo die Waldschloßszene fehlt. In 18 gibt das Erdmännchen, da es dem niedergestiegenen Helden begegnet, sich königliche Haltung, meint es sollte ihm für die Mißhandlung zürnen, doch erbarme er ihn; es weist ihn zu den drachenbehüteten Prinzessinnen und gibt die Mittel zu ihrer Erlösung an. Umgekehrt bittet das mit einer unten gefundenen Pfeife herbeigerufene Erdmännchen in 21 es nur nicht zu schlagen, es wolle alles sagen, was es weiß und entdeckt die Prinzessinnen. In 62 mit seiner modifizierten C-Einleitung (oben S. 115) ist der Seven-Inches dem Helden überhaupt von Anfang an günstig; er kommt ihm unten sogleich mit der Jüngsten entgegen. Und aus dem hilfreichen Erdmann sind wohl auch die drei Eremiten entstanden, die den Helden in 118 in der Unterwelt beraten.

Wir werden später noch die Dienste im einzelnen kennen lernen, zu denen das Märchen den klüglich geschonten Erdmann im weiteren verwendet. Hier mag nur noch die eigenartige Erzählung von 72 Platz finden. Dem Helden ist am Brunnen schon die Alte mit dem Kraut hilfreich gewesen. In der Unterwelt trifft er zunächst mit dem Riesen zusammen, der im Dienste des ogre steht und macht ihn durch Drohung mit dem Eisenstab so zahm, daß der Riese ihm beizustehen verspricht. Er führt den Helden, der ihn mißtrauisch stets vorangehen heißt, ins Schloß, zeigt ihm die in einem tiefen Gewölbe verschlossene Prinzessin, versteckt ihn und verrät, daß der Menschenfresser mit dem Kraut eingeschläfert werden könne. So gelingt es, das Ungeheuer zu töten. Der Riese möchte die Prinzessin für sich, der Held heißt ihn mit dem Schlüssel wieder vorangehen und die drei Türen erschließen, hinter denen die Gefangene liegt. Sie führen die Prinzessin heraus, der Riese sucht immer wieder Gelegenheit, hinter dem Helden zu gehen, doch der ist auf der Hut. Die Alte gibt ihm ein zweites Kraut, la trèfle a cinq feuilles, damit soll er den Riesen einschläfern und töten. Der aber ist inzwischen mit der Prinzessin in deren Vaterland gelaufen — der Erzähler hat die Genossen des Helden ganz vergessen und den Riesen an ihre Stelle gesetzt. Im väterlichen Schloß der Erlösten erst erreicht und tötet ihn der Held wie sonst die treulosen Genossen.

In einer großen Zahl von Varianten trifft der Held in der Unterwelt neben dem Erdmann einen weiblichen Dämon, der sich ihm feindlich oder aber, wie auch der Erdmann selbst nach verbreiteter Auffassung, freundlich gegenüberstellt.

Eine Reihe unserer Fassungen definieren das Verhältnis

der beiden Dämonen dahin, daß der weibliche die Mutter des männlichen gewesen sei.

Wir kennen schon die Erzählung von 111 (oben S. 133): der Held findet unten auf einer Wiese eine Alte um einen Kessel beschäftigt. Sie klagt ihm auf seine Frage nach ihrer Hantierung: Oimè, ò perduto il mio figlio! (es ist der im Waldhaus getötete Riese); nun habe sie ihn in Stücken geschnitten, um ihn im Kessel wieder zu beleben. Der Held packt sie und wirft sie gleichfalls in den Kessel, daß sie sterben muß. Dieser Erzählung nahe verwandt zeigt sich die Situation in 78. In der Finsternis der Tiefe angelangt, wird der Held durch einen Lichtschein ans Ende einer langen Galerie gelockt. Bei einer Lampe sieht er dort den Petit-Père-Bidoux, dem er im Waldhause einen Arm abgeschlagen, und neben ihm eine weißhaarige, hundertjährige Alte, beschäftigt aus einem Topf mit Fett die Wunde einzureiben und zu verbinden. Er tötet den Kleinen, bemächtigt sich der Salbe und bedroht die Alte, bis sie ihn zu den Prinzessinnen weist. Die Alte wird hier nicht als Mutter aufgefaßt, es heißt im Gegenteil, sie habe bei dem Tode des Erdmanns einen Schrei ausgestoßen, der eher Freude als Schmerz verraten hätte. Aber andere Varianten bestätigen ihre Mutterschaft. Wir kennen auch schon (oben S. 132) den Bericht in 73: der Held trifft auf der Suche nach dem Adler, den er in der Nacht verwundet, in der Unterwelt zunächst in einem Walde eine Alte, die ihn nach dem Schlosse weist, über dessen Tor der verwundete Dämon sitzt. Der wird in der uns bekannten Weise mit dem Zauberschwerte unschädlich gemacht, das der Held unten erhält; allein gelassen findet dieser die Alte wieder, die jetzt ausdrücklich die Mutter des Adlers heißt. Dieser, verspricht sie, werde den Helden hinauftragen, wenn er ihr das Schwert ihres Sohns zurückstelle und so geschieht es. In 101 trifft der Held, nachdem er den Zauberer in der Unterwelt getötet, dessen alte Mutter und droht auch ihr den Tod an, falls sie ihm nicht hinauf helfe. Auch in 154 trifft, wie wir oben S. 135 gesehen haben, der Held beim Erdmann in der Unterwelt dessen Mutter; in 44 heizt die Mutter des Troll die eiserne Stube, in der der Held mit seinen Genossen verderben soll. In naher Verbindung mit dem Erdmann muß die Alte auch in 10 gedacht sein. Der Held sieht unten angekommen den Erdmann, den er oben mißhandelt und um den Bart gebracht, gerade noch in ein altes Haus schlüpfen. Eintretend findet er eine alte Hexe und fragt sie nach dem Männchen. Sie behauptet es nicht zu wissen, bis er sie bei den Haaren packt und mit dem Eisenstab bedroht, da zeigt sie ihm: Hier, unter dem Tubben sitzt es! In diesem Augenblick ersieht der Held durchs Fenster einen Palast, hört, daß dort die Prinzessinnen sind, und stürmt weiter, nachdem er von der Alten sich noch eine Heilsalbe hat geben lassen. Auch in 6 findet der Held, nachdem er die Drachen getötet, unten eine Alte, die ihm den Versteck des Zwergs zeigen muß, der im Waldschloß seinen Bart zurückgelassen hat. Dieser

wird „zur Strafe“ durchgeprügelt, die Alte muß den Helden auf die Oberwelt zurückhexen.

Die Mutter des Erdmanns kennt auch die an originellen Zügen reiche Erzählung in 74, die ihr Gepräge im übrigen dadurch empfängt, daß die Taten des Helden im Waldschloß und in der Unterwelt konfundiert sind. Er trifft wandernd eine Alte mit langen Zähnen, die ein Stück aus seinem Eisenstock herausbeißt. Mit dem Stock auf den Kopf geschlagen, meint sie, es sei wohl Hagel gefallen, wird aber doch getötet. Jean bricht ihr drei Zähne aus, aus denen eine hohle und zwei volle Goldkugeln herausrollen. In einem Waldschloß trifft er wieder eine Alte: Du hast meine Schwester getötet, nun hast du's mit mir zu tun! Sie wird erschlagen und in einen Kessel mit kochendem Wasser geworfen, der auf dem Feuer steht; mit einem Sack voll Kieselsteine steigt jetzt Jean in den Kamin. Der Sohn der Alten, ein Riese, erscheint: „Mutter, ich habe Hunger! Wo bist du?“ „Hier, im Kessel“, ruft Jean; wie der Riese sich über den Kessel bückt, läßt er die Steine auf ihn fallen, daß er gleichfalls hineinstürzt. Dem zweiten Riesen, seinem Bruder, geht es ebenso, den dritten verschlingt Jean. Nun erscheinen drei Prinzessinnen und danken ihm für ihre Erlösung. Als sie hören, daß er den einen Riesen verschlungen, werden sie besorgt: „Du wirst ihn doch wieder von dir geben müssen, und dann wird er dich verschlingen!“ Er soll einen Bund Stroh mit ins heimliche Gemach nehmen, wenn der Riese zum Vorschein kommt, ihn schnell damit zudecken und ins Feuer werfen. So geschieht es. Aber es ist noch ein vierter Riese unten, ein furchtbarer Zauberer, der trägt eine Glocke auf dem Kopf, der niemand widerstehen kann, wenn sie läutet. Doch die Schwestern wissen Hilfe. Die Älteste gibt ihm einen unsichtbar machenden Ring, die Zweite ein Kreuz, das jeden blendet außer den Helden, die Dritte ein Schwert, das Eisen und Stahl schneidet; damit tötet er den Zauberer. Jean soll nun eine der drei sich wählen, er will die Älteste, sie aber wird von der Zweiten aus Eifersucht getötet und die wieder von der Jüngsten. Diese mag Jean nicht, wird Einsiedler und stirbt als Heiliger. Dem Erzähler saß, wie man sieht, der Schalk im Nacken.

In dem Nebeneinander eines männlichen und weiblichen Dämons haben nun eine Reihe von Varianten die Rolle des letzteren erhöht, indem sie dem Helden im Waldschloß schon eine weibliche Spukgestalt entgegentreten lassen (oben S. 78 ff.), neben der er erst in der Unterwelt den männlichen Dämon findet. Dabei zeigen sich allerlei wechselnde Gestaltungen und stufenweise fortschreitende Veränderung.

Die genaueste Umkehrung des zuerst besprochenen Verhältnisses — Erdmann im Waldschloß, dann unten verwundet, neben ihm seine Mutter — zeigt die schon oben S. 132 an-

geführte Variante 121: in der Unterwelt findet der Held „li figghi Maghiceddi“ klagend neben ihrer Mutter, der im Waldhaus schwer verwundeten Hexe.

Viel zahlreicher aber sind jene Varianten, die von den zwei in Betracht kommenden Momenten: Mutterschaft des weiblichen Dämons und Nebeneinander von männlichem und weiblichem Dämon eines verloren haben.

Das erste Moment mit völligem Verlust des zweiten zeigen vorzüglich russische Varianten. Der Erdmann, das ursprüngliche Kind des weiblichen Dämons, ist hier völlig vergessen. Die Mutterschaft des dämonischen Weibes dagegen ist beibehalten, aber in dem Sinne gedeutet, daß es die Mutter der unten gefundenen Mädchen ist. Um den Zusammenhang der Erzählung zu wahren, müssen diese freilich — andere Märchentypen boten dazu Anologien — auf die Seite des Helden sich stellend der Mutter feindlich entgegenwirken.

Der Held sucht die im Waldschloß unter seiner Mißhandlung entflohene Baba Jaga in der Unterwelt, trifft unten drei Mädchen, die ihn vor der Alten, ihrer Mutter, warnen und Mittel zu ihrer Überwindung angeben. Die Alte schläft jetzt, unter ihrem Kopfe ein Schwert. „Das rühr nicht an, sonst erwacht sie und wirft es nach dir. Wecke sie sanft und heiße sie von diesen goldenen Äpfeln auf silberner Schale kosten; wenn sie dann das Haupt erhebt und das Maul aufreißt, greif nach dem Schwert und hau ihr mit einem Schlage den Kopf ab.“ So geschieht es 142. Sehr ähnlich ist die Erzählung von 143, die oben S. 132 besprochen ist; zu ihr stimmt wieder sehr genau 144: der Held kommt unten in die Hütte der von ihm im Waldhaus mißhandelten Baba Jaga, erhält dort von den Mädchen, ihren Töchtern, Ratschläge zu ihrer Bekämpfung, ringt mit ihr und tötet sie. Ebenso erhält in 151 der Held in der Unterwelt von den Töchtern der Hexe, die er im Waldhaus eingeklemmt, Ratschläge zu ihrer Bekämpfung, ringt mit ihr im Bade und tötet sie. Bei all diesen Kämpfen spielt Kraft- und Stärkewasser eine Rolle, worüber unten.

Auch in der finnischen Variante 180 ist die unten getroffene und kampflich getötete Hexe die Mutter des Mädchens. Sie ist hier nicht identisch gedacht mit der Hexe, die der Held im Waldhaus „zerschmettert“ und unter den Trog gesteckt hat, aber die Tötung des Dämons im Waldhause ist, wie wir wissen, Verderbnis.

Ähnlich erzählt die polnische Variante 184. Der Held hat — Einleitungsformel B — oben die Hexe als Falken verwundet, trifft unten drei Mädchen, die ihn vor der Hexe, ihrer Mutter, warnen und ein Schwert zu ihrer Bekämpfung geben. Als es dunkel wird, kommt sie geflogen, läßt

sich auf einen Apfelbaum nieder, schüttelt einige goldene Äpfel herab, fällt dann selbst zu Boden, wo sie sogleich in menschliche Gestalt sich wandelt und nun vom Helden getötet wird.

In der burätischen Variante 196 haben religiöse Vorstellungen diese „Mutter“ umgestaltet. Die Einleitungsformel ist verloren: drei Brüder finden im Berge Bolchon eine Höhle, lassen den Ältesten hinab, der durch eine Tür in ein hellstrahlendes, mit Schätzen gefülltes Gemach gelangt; in dessen Mitte liegt auf einer Erhöhung ein altes Weib: „die Mutter Erde“. Nach einem Gebete an sie rafft der Held reichliche Schätze zusammen und läßt sich hinaufziehen. Daß die Erzählung wirklich unser Märchen ist, duldet keinen Zweifel, denn der Held wird bei wiederholter Rückkehr nach Schätzen endlich von den geizigen Brüdern verraten, indem sie den Strick abschneiden, und muß drei Tage und Nächte unten bleiben, bis der Stein ihn emporträgt, auf den er ermattet niedergesunken ist. Die Mädchen sind vergessen, das starre Daliegen der Alten aber scheint nach dem Daliegen der Jungfrauen in mehreren Varianten (worüber unten) gebildet.

In anderen Varianten ist nun unter Verlust der Mutterqualität der Alten nur das zweite Moment bewahrt, das Nebeneinander eines männlichen und weiblichen Dämons. Wir haben oben schon einige Belege kennen gelernt, in denen statt der Mutter-Sohnschaft nur mehr sonst eine enge Beziehung angedeutet war; vielfach aber fehlt diese ganz.

Der Held findet, hinabgestiegen, zwei Prinzessinnen, sie warnen vor der Hexe (die er schon im Waldhaus mißhandelt); er erwartet und prügelt diese solange, bis sie die Mädchen ausliefert. Die dritte aber findet er von einem Troll bewacht, den er mit dem Eisenstock tötet 43. Ebenso sucht der Held in 46 die im Waldhause mißhandelte Hexe in der Unterwelt. Er findet dort zwei Mädchen, die ihn vor ihr warnen. Die dritte aber laust einen Troll, und erst nachdem dieser erschlagen ist, erscheint die Alte und muß, mit dem Stocke bedroht, den Hans mit der dritten hinaufschaffen. In 80 ist die Waldhausszene ganz vergessen; der Held kommt ohne weiteres zum Loch und trifft unten erst die Alte, die er so lange bedroht, bis sie ihm sagt, wo es „Mädchen zum Heiraten“ gibt. Sie weist die von Ungeheuern bewachten Prinzessinnen und hilft später dem Helden hinauf.

Wir wundern uns nicht, daß dieser weibliche Dämon, sobald sein eigentliches Verhältnis zum Erdmann vergessen ist, in allerlei schwankenden Gestalten erscheint, vielfach in allgemeine Typen sich verflüchtigt.

In 100 trifft der Held, der den Teufel im Waldhaus getötet, wie wir oben S. 134 sahen, nach anstandsloser Befreiung der Jungfrauen doch in einem Zimmer noch einen weißhaarigen Alten, der sich böse zeigt und

darum getötet wird. In einem anderen Zimmer findet sich eine Frau, die eine Mahlzeit bereitet; sie wird mit dem Stocke bedroht, bis sie die geflügelten Diener herbeipfeift, die den Helden hinaufschaffen.

In 24 ist von dem Erdmann, der blutend aus dem Waldhaus in die Unterwelt geflogen, dort gar keine Rede mehr. Der Held stürzt unten in ein Zimmer hinein, in dem ein altes Weib sitzt. Er bedroht sie mit seinem Säbel, wenn sie ihm keinen guten Rat gäbe. Sie weist ihn zu den Prinzessinnen, deren Hüter — Riesen und Drachen — der Held tötet. Verraten kehrt er zu der Alten zurück und bedroht sie wieder, bis sie ihn zu den Zwergen weist, die ihm den Greif zuführen.

Es ist begreiflich, daß in manchen Varianten der weibliche Dämon zu dem männlichen in Gegensatz gestellt wird, so daß er sich dem Helden gegen diesen hilfreich erweisen kann. Eine Andeutung derart lernten wir oben S. 138 schon in Var. 78 kennen. In 79 hat der Held den Riesen im Waldhaus getötet. Er trifft unten eine Fee, die ihn zu den vom Teufel bewachten Prinzessinnen weist, das vom Absturz gebrochene Bein des Verratenen mit einer Salbe heilt, ihm den Ausweg weist. In 116 gibt dem Helden ein altes Mütterchen unten das Schwert und sonstige Weisungen zur Bekämpfung des Drachen und Riesen. In 109 trifft der Held, hinabgestiegen, eine Alte, die ihn vor dem Riesen warnt (den er aus dem Waldhause verjagt hat) und einem Drachen, die die Prinzessinnen bewachen.* In 119 fehlt die ganze Einleitung; den in den Brunnen Gestiegenen weist aber eine Alte zu den Prinzessinnen, die ein Zauberer bewacht. In 190 berät eine Alte den Helden bei der Entführung der Kungori (oben S. 107). In 86 hat diese weibliche Helferin sich vervielfältigt. Der Held trifft, unten angelangt, zunächst eine spinnende Alte, die ihm die Knochen der bei diesem Wagnis schon Umgekommenen zeigt und den Weg weist; sie salbt nachher auch den Gestürzten. Hungrig weiter wandernd trifft er in einem Saal zwei badende Jungfrauen, die ihm zu essen geben; danach speist er selbst eine Alte, die ihm zum Danke einen Zauberschlüssel gibt, vor dem sich Tore, Mauern und Berge öffnen. So kommt er hinaus.

Wir sahen schon mehrfach und werden noch öfter finden, daß die beratende Alte vom Helden getroffen wird, während sie mit Kochen beschäftigt ist. Mehrfach scheinen sich hiervon Figuren abgespalten zu haben. In 76 trifft der Held unten eine Magd beim Krapfenbacken und verlangt, von dem Gebäck zu haben; die Magd fürchtet aber den Zorn ihres Herrn, des Riesen. In 108 trifft der Held unten zunächst eine Frau, die Makkaroni mit Speichel bereitet, das führt die Andromedaformel ein, worüber unten. In 65 trifft er unten ein Mädchen beim Geschirrabtrocknen, das ihn vor den Teufeln warnt, die die drei Prinzessinnen bewachen.

Seltsam erscheinen die bei allerlei häuslicher Hantierung in der Unterwelt betroffenen Frauen in 197 in eine Schwanjungfrauformel ein-

* In 71 hört der Held, unten angekommen, eine warnende Stimme.

gegliedert. Der Held verbirgt sich unten im leeren Schloß, da läßt ein Flug Tauben sich auf ein Bassin im Hofe nieder. Sie tauchen im Wasser unter und kommen als Frauen wieder heraus, die sogleich jede eine Arbeit im Hause verrichten, die Küche besorgen, kehren usw. Nach einiger Zeit erscheint ein zweiter Flug von zehn Tauben in verschiedenen Farben und eine elfte ganz weiße. Die zehn wandeln sich und tauchen die elfte in ein kleineres Bassin; sie erscheint als das schönste Mädchen: es war die älteste Tochter des Geistes. Die Frauen führen sie in ein kleines Gemach, wo sie auf einem Sofa sich niederläßt. Der Held hatte sein Taschentuch fallen lassen, es wird gefunden, der Herrin gebracht, man sucht den Eigentümer, er tritt hervor, fragt, wo der Geist zu finden sei. Das Mädchen hielt ihn vierzig Tage bei Fasten hin, schickt ihn dann zur Schwester, die abermals nach vierzig Tagen zur Dritten. Die sagt ihm wieder am vierzigsten Tage, daß der Geist ihn bei Kopf und Fuß fassen und in zwei Stücke reißen werde. Er dringt doch mit dem Säbel zu ihm, wird zerrissen und durchs Fenster geworfen. Die Frauen finden ihn, nähen ihn zusammen, begießen die Naht mit Wasser, da erwacht er und meint geschlafen zu haben. Das Mädchen läßt ihn erst schwören, daß er sie heiraten werde und sagt ihm dann, wie der Geist zu töten ist: wenn er — mit offenen Augen — schläft, muß Hans über ihn schreiten*, den Säbel nehmen, der über seinem Kopf hängt und ihm einen, aber auch nur einen Schlag auf den Hals geben. Das wird besorgt, der Prinz schneidet noch auf den Rat der Mädchen einem unten stehenden Pferd ein Haar aus dem Schwanz, das er in der Not verbrennen soll und läßt die drei hinaufziehen. Von ihrer Qualität als Taubenjungfrauen ist nicht mehr die Rede. Das Haar dient — nach bekanntem Muster — dem Helden in der Turnierszene am Schluß ein Roß zu verschaffen. Ganz so verwendet Hans in 185 die Haare, die er den drei Rossen im Stall der Dewen aus dem Schweif gezogen hat.

In sehr vielen Varianten nun erscheint unten neben dem Erdmann und seiner Mutter noch irgend ein dämonisches Wesen anderer Art und zwar sehr häufig, der Zahl der Jungfrauen entsprechend, in der Dreizahl. Über das genaue Verhältnis, in dem diese Wesen zum Erdmann stehen, findet sich sehr selten eine Angabe.** Fast überall aber zeigen sie sich als

* Der Geist hält sich auf dans un lieu haut, long et large proportionné à sa hauteur; er ist, heißt es nachher, so lang, daß er das ganze Zimmer ausfüllt. Das stimmt auffallend zu x, wo der Held, unten gelassen, einen „Bauernkerl“ trifft, der ähnlich sein Gemach ausfüllt, vgl. unten.

** In 156 heißt der Erdmann der Diener des Drachen, ebenso sind in 72 die drei Riesen die Diener des Menschenfressers. Wie die Mädchen in die Unterwelt gekommen sind, wird in den Fassungen mit der Einleitung A oder B keineswegs immer aufgeklärt. Eine ganze Anzahl von ihnen

die eigentlichen Hüter der Jungfrauen und die erschrecklichsten Gegner des Helden, neben denen der Erdmann ganz in den Hintergrund tritt. Ja er verkehrt vielfach seine Rolle gegenüber dem Helden geradezu ins Gegenteil. In der Unterwelt leicht bezwungen oder auch nur bedroht (manchmal fehlt auch das) erweist er sich dem Helden freundlich, gibt ihm Anweisung und Mittel den Dämon zu bekämpfen, leistet wohl sogar beim Kampfe selbst noch persönlichen Beistand. In dieser Rolle teilt er sich allerdings vielfach mit den Jungfrauen. Denn ihre dämonischen Bedränger sind fast überall in dem Augenblick, wo der Held in ihrer Behausung eintrifft, abwesend*, so daß er Zeit hat, Belehrung über sie zu empfangen.

Diese Dämonen finden sich in verschiedener Weise definiert.

Es werden genannt: ein Riese 60, 97, 104, 117, 118, 128, 199, zwei Riesen 62, drei 1, 2, 3, 15, 16, 20, 27, 57, 63, 64, 76, 113, 198, ein Riese und ein Drache 109 (Schlange), 116, vier, acht, sechzehn Riesen und ein Drache für die erste, zweite, dritte Prinzessin 10, ein und noch ein Riese und ein Drache 24, 115, ein Drache 7, 22, 36, 40, 41, 47, (99), 112, 125, 155, 156, 172, 173, 179, zwei Drachen 21, 130, drei Drachen 4, 5, 13, 17, 18, 19, 23, 29, 30, 31, 33, 37, 42 (Schlangen), 48, 51, 86, 105, 131, 135, 136, 140** (Schlangen), 141 (Schlangen), 167, 168, neun Drachen 11, eine Menge Drachen 6, drei, sechs und neun Teufel 133, elf und zwölf Teufel 79, viele Teufel 98, Teufel und zwei Unholde 169, Teufel und wilde Tiere 65, Schlange (serpente), Wurm (bicha) und Oberteufel (o diabo maioral) 50,

---

sagen allerdings, der Erdmann (Riese, Drache, Zauberer usw.) habe sie entführt — als sie sieben Jahre alt waren 192, vor sieben Jahren 39, vor zweihundert Jahren schon 27, ihrem Bräutigam 165 —, aber sehr viele übergehen den Punkt ganz mit Stillschweigen, wenige stempeln diese Unterweltsherrn ausdrücklich nur zu Hütern, von denen ein wilder Graf 28, der böse Vater während er verreist ist 128, ein Schwarzkünstler x die Mädchen bewachen läßt. Hie und da heißt es, die Mädchen seien „verzaubert", „verwünscht" gewesen; in 89 bezeichnen sie selbst Schlange, Wurm und Teufel als „ihren Zauber". Mehrfach ist der Erdmann oder die Alte Vater oder Mutter der Mädchen, vgl. oben S. 140 und weiter unten.

* Einige Varianten motivieren die augenblickliche Abwesenheit: Isegrimm ist gerade essen gegangen 25, der Tiger jagen 190, auch der Riese in 64 ist „in the hunting hill" und wird gerufen, indem der Held eine „battle-chaine" schüttelt.

** Daneben noch ein Geist, der die geraubte Mutter des Helden bewacht.

(drei) böse Geister 126, 129, drei Dewen 125, vier Dewen 161, ein Dschalmaus 195, der Felsenkobold Ramo 181, ein Zauberer 101, 102, 103, 106, 107, 119, 120, zwei Schlangen und ein Zauberer, zwei Löwen und ein Zauberer, zwei Tiger und ein Zauberer 111, Schlange und Neger 90, Schlange, Löwe und Body without a soul 184, Schlange und Spinne 78, Drache, Adler und Hund 34, Leopard, Drache und Flugdrache 80, zwei Drachen, zwei Löwen, zwei Bären, zwei Elefanten 177, Bär, Löwe und Lindwurm 12, zwei Löwen und zwei Drachen 127, Adler, zwei Tiger und drei Schlangen 191, Löwen und Tiger 83, ein menschenfressendes Ungeheuer 175, siebenköpfiges Tier 81, Hund (nur beim Schatz) 38.

Wir mögen in diesen bunten Gestalten drei Gruppen unterscheiden, Riesen, Drachen und sonstige Ungeheuer und betrachten zunächst die Riesenformel.

Ihre Abspaltung aus dem in der Unterwelt verwundet auf dem Lager getroffenen Erdmann verraten die Riesen noch sehr deutlich dadurch, daß auch sie fast überall schlafend vorgefunden oder doch im Schlafe bekämpft werden. Wir wissen ja, daß in einer ganzen Reihe von Fassungen der Erdmann selbst, der wirklich im Waldhaus oder bei der nächtlichen Wacht verwundet ward, als Riese aufgefaßt und vom Helden unten, die Heilung der Wunde im blauen oder roten Meere abwartend, schlafend getroffen wird, oben S. 132.

So schlafen die Riesen für sich im Saal 27, 62, gewöhnlich aber nach einer sonst geläufigen Situation in den Armen 117, im Schoße der Prinzessinnen 60, 113, 185, 198, 199, von denen sie sich lausen lassen 43, 46, 54, 55, 115. Der Riese in 118 macht sich's sonst gemütlich, sitzt auf der Lugetta des Schloßbalkons, ein Bein übers andre und raucht. In 16, 20, 24 werden die Riesen von den Mädchen durch einen Trank eingeschläfert.

Der Riese in 27 schläft immer punkt zwölf nachts ein. Der Dew in 125 pflegt stets vierzig Tage zu schlafen. Da er erst acht Tage geschlafen hat, als der Held erscheint, muß der, ihn zum Kampfe zu wecken, ein glühendes Eisen ihm auf die Füße werfen. Der Dschalmaus in 195 pflegt sieben Tage und sieben Nächte zu schlafen. Von den Zauberern in 94 heißt es, sie schliefen bei Tage, weil sie nachts auf Raub ausgehen. Der Geist in 197 schläft, wenn er die Augen offen hat, ebenso der Neger 174, der Drache 172, das Ungeheuer 176.

Der Kampf mit den Riesen endet regelmäßig damit, daß ihnen der Kopf oder die Köpfe abgeschlagen werden.

In 54 fallen zwölf Köpfe des Trolls, in 43, 46 sieben auf einen Streich. Nur in 128 wird der Riese durchbohrt, 116 spricht von in den Nacken schlagen, dagegen der Held in 198 ausdrückliche Anweisung erhält,

den Riesen auf die Füße zu schlagen: träfe er ihn in den Nacken, so würde er nicht tot. Die mordende Waffe ist vom Helden mitgebracht oder in der Unterwelt gefunden, worüber unten.

Die Sache verläuft nicht überall ohne beträchtliche Schwierigkeiten.

Der Kopf will oft erst nach wiederholtem Zuhauen herunter, der Held watet in Blut, beim zweiten Riesen ist's noch bedenklicher 24. Der zweite Riese schreit so, daß der Held zu Boden fällt und drei Stunden ohnmächtig daliegt; das Mädchen reibt ihm während der Zeit die Herzgrube 198; über ähnlichen Beistand des Erdmann-Vogels in 64 vgl. oben S. 129. Der Riese setzt sich den abgehauenen Kopf wieder auf, da bricht der Held ihm das Rückgrat und schlägt ihm die Hände ab 76. In 15 wird Hans von der Prinzessin gelabt, versteckt, der Riese aber wittert ihn, will ihn zerdrücken, Hans springt vor, der Riese will ihn mit seinem Eisenstab durchspießen, trifft vorbei und wird getötet. Ebenso der zweite, der dritte läßt sich, schon verwundet, von Hans heilen, wirft dann doch treulos seine Stange und wird getötet. Über diese Fassung wird noch für sich zu sprechen sein.

In 76 ißt der Held vor jedem der drei Riesenkämpfe je drei Krapfen. Über die Handschuhgeschichte in 116, 118 vgl. unten S. 162.

Häufiger aber denn als Riesen gelten die Hüter der Jungfrauen als Drachen oder Schlangen. Die Drachen sind besonders furchtbar dadurch, daß sie mehr als einen Kopf haben.

Wo nur ein Drache vorkommt, trägt er sieben Köpfe 24, 112, 115, 125 (ebenso die Schlange 90, 109), neun 47, zwölf 41, 149, alle drei Drachen haben je sieben Köpfe 13, neun 4. Sonst ist bei drei Drachen eine Steigerung der Furchtbarkeit auch in der Kopfzahl beliebt; sie haben einen, drei, sieben Köpfe 31, einen, sieben, neun 34, zwei und vier 21, drei, fünf, sieben 105, drei, sechs, neun 5, 29, 48, 51, 136, 167, drei, sechs, zwölf 140, fünf, sieben, neun 91, fünf, sieben, zwölf 141, sechs, neun, zwölf 168; seltener mit absteigender Zahl: neun, sieben, vier 17, zwölf, zehn 135.

In 18 hat der erste drei, von den anderen wird nichts gesagt. Mehrzahl der Köpfe erscheint auch bei anderer Definition der Hüter: zwei-, drei-, vier-, fünfköpfiger Dew 161, drei- und sechsköpfiger Unhold 169, drei-, sechs-, zwölfköpfiger Troll 62, fünfköpfiger Sohn der Hexe und zwei fünfzehnköpfige Ungeheuer 183, siebenköpfiger Troll 43, 46, Dschalmaus 195, Zauberer 101, 107, Adler 34.

Auch die Drachen pflegen in der Unterwelt schlafend zu liegen, von den Mädchen karessiert.

Sie schlafen zu Füßen der Prinzessin 140, häufiger den Kopf im Schoße der Prinzessinnen 38, 150, 155, 184 (Schlange und Löwe), die sie

lausen 17, 18, 125, krauen 5, liebkosen 105, ihnen den Rücken bürsten müssen 36, bis sie einschlafen. In 23 schläft nur der dritte stärkste; die anderen werden an köstlicher Tafel schmausend getroffen.

Diese Gemütlichkeit aber sucht der Drache erst, wenn er von seinen Ausflügen zurückkehrt. Und er ist meistens gerade abwesend bei der Ankunft des Helden.

Da ist nun schon das Erscheinen des Drachen* erschreckend genug durch die Flammen vor allem, in denen er fährt.

Sein Kommen verkündigen und begleiten seine in den Hof vorausgeschleuderte Keule 156, das Sausen und Brausen seines Flügelschlags 4, ein Rauschen 24, furchtbares Getöse 30, ein Donnern, von dem die Höhle erbebt 31, ein Brausen wie von einem gewaltigen Winde beim ersten, ein Lärm wie Donnerschall beim zweiten, ein Lärmen und Tollen als ob das Schloß untergehen sollte beim dritten 5, ein Getöse als ob die Höhle einstürzen wollte und zugleich steht die Kammer voll Flammen 22, wie auch 36, 167 mit dem Lärmen und Brausen zugleich Flammen und Funken geflogen kommen, Rauch und Feuer 34, in 51 der erste Drache mit mächtiger Finsternis, der zweite mit furchtbarem Lärm erscheint, der dritte Feuer in den Saal bringt. Und mit Feuerspeien setzt der Drache dem Helden auch sonst (2, 4, 17, 21, 23, 24, 30, 36, 37, 125) heftig zu; in 10 ist von dem Feuer des Drachen der Eisenstab, mit dem Bärensohn kämpft, glühend geworden, so daß es gar nicht blutet, als er dem Untier die Köpfe abschlägt. In 140 speien die Krokodile vor dem dritten Zelt Feuer, nicht der Drache selbst.

Trotz aller Schrecken gelingt es dem Helden stets nach längerem oder kürzerem Kampfe den Drachen zu töten** und zwar fast immer in der Weise, daß er ihm seine Köpfe abschlägt.

Seltener (5, 12, 13, 38, 42, 86, 116, 127, 132) wird einfach gesagt, der Drache wurde getötet, niedergeschlagen 11, in Stücke gehauen 130, 131, (nach dem Kopfabhauen in zwei Stücke zerschnitten 149), in den Hals gestochen 36, die Köpfe erdrosselt, der zappelnde Leib und Schwanz mit der Keule niedergeschlagen 41, die Flügel abgeschlagen 80, 149. In 37 wird der erste Drache leicht getötet, der zweite nach zweistündigem Kampfe, der dritte stürzt, als der Held schon zu erliegen droht, in eine Grube und wird mit Steinen zugedeckt. Im Schlafe — wie sonst der Riese —

* Auch der Zauberer in 101 kommt mit großem Lärm, ebenso meist die Riesen.

** Nur in 184 hebt der Held der schlafenden Schlange und dem Löwen den Kopf aus dem Schoße der Jungfrauen und läßt sie weiter schlafen, während er jene entführt.

wird der Drache in 7, 36 getötet; in 36 nach einer Variante mit Kalk. In 111 erweckt der Held den schlafenden Drachen mit einem Faustschlag zum Kampf. In 155 schlägt der Held den Schlafenden mit seiner Keule auf den Kopf; der Drache meint ihn beiße etwas, bis die Schwester dem Helden zeigt, wo das Ungeheuer verwundbar ist; in 173 fragen die Mädchen nach berühmtem Muster dem Drakos seine Stärke ab. Die slawischen Varianten* ersetzen den Schwertkampf gerne durch ein Ringen, bei dem der Drache stufenweise bis zu den Knöcheln, der Hüfte, der Brust, den Schultern „gestemmt" oder in eine eiserne Tenne gedrückt wird 135, 152, 156. Dabei hat der Held sich in 135 erst unter die Brücke versteckt, über die der Drache kommen mußte; das Pferd des Drachen will nicht über die Brücke, er redet ihm zu, riecht den Iwan, heißt ihn hervorkommen und mit ihm nach Haus gehen, das Fräulein muß eisernes Gebäck und bleierne Klöße backen, die sie um die Wette essen, dann beginnt das Ringen. Das Wettessen stammt aus dem Typus von der entführten Schwester; von ebenda ist noch ein anderes Motiv in die russische Variante 136 eingegangen, wo die drei Schlangen im Kampfe einen kupfernen, silbernen, goldenen Weg von drei, fünf, neun Werst auswerfen.** Unter der Brücke versteckt aber erwartet auch im pommerschen Märchen 5 der Held alle drei Drachen.

Es wird öfter gesagt, alle Köpfe seien auf einen Streich gefallen 4, 5, 7, 17, 18, 34, 48, 51, 91, 140, oder hätten doch fallen sollen,*** ohne

---

* Eine Besonderheit hat noch 150, wo der Held sich durch eine List rettet. Gänzlich ermattet ruft er: „Verfluchte Schlange, dreh dich um, dein Königreich brennt!" und haut ihr, da sie sich wendet, die Köpfe ab. In 127 werden Löwen und Drachen getötet, nachdem sie vermittels der von der Alten erhaltenen Laterne geblendet sind.

** Die Variante hat sonst noch besonderes. Die zweite Schlange streicht außerdem ihren Schnurrbart und bittet den Helden ihn zu küssen; er verweigert es, von der Schwester gewarnt. Die dritte kann wegen Vertauschung der Tränke (s. unten) den Stock des Helden nicht heben, dieser zerbricht den ihrigen in drei Stücke. Das Dämonenreich liegt jenseits eines nicht breiten, aber sehr tiefen Flusses, den der Held auf einer Kette überschreitet, während die Brüder oben Karten spielen. Er hatte vor jeden ein Glas gesetzt und sie wachen geheißen: ist das Glas voll Blut, sollen sie sein Roß ihm zu Hilfe loslassen. Die Brüder schlafen ein, finden erwachend das Glas voll Blut, das Roß hat sich von selbst losgerissen und ist über die Kette gelaufen, findet seinen Herrn nach dem dritten Kampfe unter den Köpfen der Schlange vergraben und befreit ihn. Wir erkennen hier Einfluß desselben Typus, auf den schon oben S. 101 für die lettische Variante 169 verwiesen werden mußte.

*** Weil sie sonst nachwachsen 18, wie in 109 wirklich geschieht, in 47 so lange, bis die Prinzessin ihre Schürze über die Wunde wirft. In 81

daß es dem Helden gelang 24, 149, der sie mehrfach nur partienweise* und mit großer Mühe abzusäbeln vermag.

Überhaupt gerät der Held bei dem Kampfe, besonders beim Kampfe mit dem schrecklichsten dritten Drachen, öfter in bedenkliche Nöte, in denen ein Dämon oder die Prinzessin ihm beistehen muß.

Der Jüngling verzweifelte an einem glücklichen Ausgang, sagt 23, da, „in dem Augenblicke der größten Not, kommt das Männchen, setzt dem Goldschmied seinen schwarzen Hut auf den Kopf und spricht, er solle den Hut nehmen und in das Licht werfen, damit der Drache nicht den Schatten des Goldschmieds sehe. Und wie er das tut, hat er jenem auch den Kopf abgeschnitten." In 10 salbt er sich die im Drachenkampfe erhaltenen Wunden mit einer Salbe, die er von der Hexe hat, die das Erdmännchen bei sich versteckte. — In 112 blickt der Kämpfer, wenn er ermattet ist, auf die Prinzessin und ist dann neu gestärkt; konkreter ist die Labung in 30. Vom Feuer des ersten Drachen sinkt der Held zu Boden, die Prinzessin aber labt ihn mit Brot und Wein und dreimal stärker erwacht er aus seiner Betäubung; nach dem Kampfe mit dem zweiten Drachen bringt die Prinzessin ihn ins Bett, wo er bis zum Morgen schläft, um dann von ihrem Brot und Wein abermals dreifache Stärke zu erhalten, die ihn auch den dritten Drachen besiegen läßt. Nach dem letzten Kampfe in Ohnmacht gefallen, wird er wiederum von der Jungfrau erquickt. Deutlich handelt es sich hier schon um wunderbare Stärkungen. In 24 sollte der Held dem Drachen seine sieben Köpfe an einem Tage absäbeln, bringt aber am ersten Tage nur drei herunter und wäre erlegen, hätte die Königstochter ihn „nicht immer mit Krafttrank gelabt und bespritzt"; dann ruhen die Kämpfer eine Nacht, am nächsten Tag fallen durch den Beistand der Prinzessin mit dem Krafttrank wieder zwei Köpfe; am dritten Morgen tat der Held „einmal einen tüchtigen Zug aus der Flasche mit Krafttrank" und wird dadurch so stark, daß er nun den Kampf siegreich beendet.

In 30 gibt die Prinzessin dem Helden vor jedem Kampf nicht nur den kräftigenden Trank, sondern auch ein Schwert, mit dem allein er den Drachen zu töten vermochte. Und in der Tat erschlägt zwar der Held den Drachen häufig mit der von ihm in die Unterwelt mitgebrachten Waffe 10, 12, 17, 23, 24, 37, 38, 41, 42, 81, 90, 112, 127, 132, 135, 150, 155,

---

wird das Tier nach Verlust von zweimal zwei Köpfen nur immer stärker; auch in 24 hat es nach Verlust von drei Köpfen „noch mehr Macht" als vorher.

* Drei, drei, drei u. ä. In 125 haut er dem Drachen zuerst den mittelsten seiner sieben Köpfe ab, da hat er keine Macht mehr und die anderen fallen leicht.

ebenso oft aber wird die Tötung des Drachen nur dadurch möglich, daß der Held unten ein Schwert findet, worüber gleich mehr zu sagen sein wird.

Statt der Riesen und Drachen oder neben ihnen gibt es nun in einer Reihe von Varianten Dämonen anderer Art, Zauberer, Teufel usw. (oben S. 144f.) zu bestehen. Auch sie werden vom Helden vielfach schlafend angetroffen und getötet. Im übrigen zeigt die Erzählung gerade hier bunteste Mannigfaltigkeit.

Im Schlafe wird der Dämon getötet in 94, 103, 107, 111, 137, 148, 169, 176, 185, 197, öfter mit Abschlagen des Kopfes 80, 98, 101 (die Köpfe wachsen nach), 103, 107, 111, 119, 148 (mit einem Streich); die sonstigen Angaben variieren hier so stark, daß sich kaum einige Gruppen unterscheiden lassen, obwohl im Grunde doch immer wieder dieselben kleinen Glasstückchen diese Kaleidoskopbilder zusammensetzen.

Der Held erhält von der Prinzessin ein Fläschchen, damit er, durstig, nicht aus dem versteinernden Brunnen (worüber unten) zu trinken braucht.* Er soll dem Zauberer, der ihn fragen wird, was er hier wolle, antworten: „Dich bekämpfen, aber unter der Bedingung, daß du ein kleineres Pferd und Schwert, ich aber ein höheres Pferd und längeres Schwert habe, weil ich kleiner bin." So geschieht es und der Zauberer verliert den Kopf 119. Wir haben oben S. 135 schon ein ähnliches Motiv aus 90 kennen gelernt. Der Neger-Erdmann schlägt dem Helden vor, sie wollten fechten. „Nimm du jenes weiße Schwert, ich das schwarze!" Dem Helden aber hat das Mädchen gesagt, daß der Neger nur mit dem an der Wand hängenden schwarzen Schwerte zu verwunden sei; er geht auf den Vorschlag nicht ein und haut dem Dämon (es scheint mit dem Eisenstocke, die Erzählung ist hier in Unordnung) ein Ohr ab. Das Ohrabhauen hat auch 88. Luzifer hat dem Blasan und Ladauf, die zuerst hinabstiegen, Fuß und Bein gebrochen. Feinohr hört oben ihr Jammern. Nun steigt der Held selbst hinunter und haut ihm ein Ohr ab, das zurückzubekommen der Dämon verschiedene Dienste leisten muß. Mit jener portugiesischen Variante 90 trifft aber merkwürdig die kabylische 201 zusammen. Der Menschenfresser bringt zwei Dolche mit Griffen aus Gold und Holz: „Viens lutter à la course vers ces poignards; le premier arrivé choisira le bon et frappera." Der Held kommt zuerst, ergreift, wie die Mädchen ihm vorher geraten, den Dolch mit dem Goldgriff und stößt den Menschenfresser nieder.

In anderen Varianten kommt der Gegner wirklich in Vorteil. Die vier Dewen bitten, im Ringkampf bezwungen und um einen ihrer Köpfe gebracht, um Gnade, bereit, dem Helden ihre Burgen und Weiber abzutreten; losgelassen aber schwingen sie sich auf geflügelten Pferden in die Wolken. Als der Held dann wieder hinauf will, findet er vor dem Loch ein Heer

* Dies eine deutliche Umbildung aus dem Kraftwasser, worüber unten.

der Dewen und wird (samt den mit ihm hinabgestiegenen Wahlbrüdern) getötet; seine Pflegemutter aber, das scheckige Kühlein (oben S. 26), erkennt an dem Blutigwerden des Tuchs, das es beim Abschied mit ihm geteilt, sein Schicksal, eilt herbei und erweckt durch ein Kraut die Toten. Es warnt noch den Helden vor seinen Wahlbrüdern, stirbt dann und wird begraben 106. Auch in 197 wird der Held vom Geist zerrissen, durch die Frauen der Prinzessin aber aufgefunden, zusammengenäht und belebt, worüber unten. In 195 bewegt, nicht unähnlich der vorigen Variante, die Mutter einen Gott zur Hilfe für den bedrängten Helden. Er hat mit seinem Schwerte nach dem Kopfe des schlafenden Dschalmaus gehauen. Der erwacht, sie kämpfen sieben Tage und sieben Nächte, dann ruhen sie aus. „Da fürchtete sich Kan Schentäi und meinte, er müsse sterben, da seine Kraft nicht ausreiche. Zu dieser Zeit kam ein weißbärtiger Mensch dorthin, er fuhr den siebenköpfigen Dschalmaus an", schalt ihn wegen seiner bösen Taten „und schlug ihn mit dem eisernen Stocke, da wurden seine sieben Köpfe zertrümmert. Dieser Mensch war Kydyr, durch den Segensspruch seiner Mutter war Kydyr gekommen.* Er nahm die Seele des siebenköpfigen Dschalmaus." Der Held schneidet ihm den Leib auf und befreit so die von ihm verschluckten Menschen. In 145 hat Hans es mit dem Raben Rabensohn zu tun, stürzt sich auf seine Flügel und wird von ihm in die Höhe getragen. „Was willst du? Ich will meinen Schatz mit dir teilen!" „Nein, gib mir nur ein Federchen als Wanderstab! Das sei zu viel, meint der Rabe und fliegt noch höher mit ihm; als der Held aber ihm fast die Flügel bricht, gibt er die Feder, wandelt sich in einen gewöhnlichen Raben und fliegt davon. Dem Zauberer in 102 läßt der Held durch seinen Zauberstab die Knochen zerbrechen.

Die drei Dewe in 185 werden aus dem Schlafe geweckt, indem der Held ihnen nacheinander glühende Gegenstände aus Eisen (Eisenstange — Feuerhaken — Mühlenpfahl) auf die Füße wirft. „Wie mich die Flöhe beißen!" ruft der also Belästigte. „Es sind keine Flöhe!" sagt ihm das Mädchen; „sieh hier den Helden!" Der erste Dew fordert den Prinzen zum Zweikampf mit Bogen und Pfeil. Der Dew will, daß der Prinz zuerst schieße, der lehnt ab, der Dew schießt vorbei, der Prinz ihn durch und durch, daß der Pfeil noch in die Erde dringt. Den zweiten Dew besiegt der Held im Ringen, den dritten „richtet er gehörig zu"; den Getöteten haut er die Köpfe ab, von den Köpfen nimmt er die Ohren mit.

In 181 hütet der Felsenkobold Kemmo die Jungfrauen. Er hat ein großes Horn auf dem Kopf und ein einziges Auge auf der Stirne und wird

* Die Alte hatte den ausziehenden Helden gesegnet. In ihrem Spruche hieß es u. a. „Wenn man schießt, durchbohre dich nicht die Flinte! Wenn man mit dem Schwerte schlägt, möge es nicht schneiden! Der Weg, den du unternimmst möge glücklich sein, dein Gefährte möge Kydyr sein!" usw. Über Kydyr vgl. Liebrecht GGA. 1870, S. 1418.

richtig auf Polyphemart bezwungen. Gylpho findet eine Stange neben dem Ofen, macht sie glühend und sticht ihm sein Auge aus; er brüllt fürchterlich, da wird ihm auch noch der Kopf abgeschlagen.

In 189 hat wieder ein anderer Typus eingewirkt, der vom verborgenen Leben. Die Prinzessin hält den Helden versteckt und fragt dem Dschinn das Geheimnis seines Lebens ab (Hummel im Kopf eines Staars in goldenem Käfig auf einem Baume von Hund und Pferd bewacht, deren Futter, Heu — Knochen, man verwechseln muß, um durchzukommen) und der Prinz kann ihn töten. In 184 geht derselben Wendung jene Formel von gerechter Teilung der Beute unter streitende Tiere voraus, die auch sonst den Typus vom Lebensei einleitet (vgl. bes. Cosquin Cont. pop. de Lor. 1.170 ff., Polívka Zs. f. österr. Volkskd. 2.188).

Der Held hat zwei Prinzessinnen erlöst und seinen Brüdern überlassen; er selbst geht die dritte Schwester suchen. Wolf, Hund, Habicht und Ameise rufen ihn an, ein Schaf unter ihnen zu teilen, als Lohn erhält er die Fähigkeit, sich in Wolf, Hund usw. zu wandeln. Weiter wandernd trifft er einen Specht, der ihm verrät, daß die Gesuchte auf einer Insel jenseits des roten Meeres in festverschlossenem Hause bewahrt wird. Der Held fliegt als Habicht auf die Insel, kriecht als Ameise ins Haus und versteckt sich, gewarnt vor „this horrible body without a soul“ im Busen des Mädchens. Nach einer Viertelstunde erscheint der Dämon, gibt dem Mädchen Rebhühner und Tauben, ißt selbst Schlangen, klagt über Kopfschmerzen* und läßt sich von dem Mädchen mit einem Hammer auf den Kopf schlagen. Nachdem er sich entfernt, belehrt der Held das Mädchen, wie sie ihm den Sitz seiner Seele listig abfragen könne. Das Ungeheuer kommt zurück, klagt wieder über Kopfschmerzen und gibt sein Geheimnis preis: im Walde ist ein Wolf, darin ein Fisch, darin eine Taube, darin ein Ei, das muß man ihm auf die Stirne werfen, um ihn zu töten. Der Held geht am nächsten Tag in den Wald, wandelt sich in Wolfsgestalt, begegnet jenem Wolf und tötet ihn (gets him down and chokes him, vgl. Vǫlss. c. 8). Der Unhold kommt zum Mädchen mit noch stärkeren Schmerzen: „Es muß mir Übles bevorstehen, der Wolf ist getötet.“ Inzwischen tötet der Held als Hund den Fisch, als Habicht die Taube, das Mädchen wirft dem Dämon das Ei auf die Stirne und tötet ihn. Als Habicht trägt er das Mädchen am Halse fort: eine Weiterbildung aus der Adlerformel unseres Märchens.

Der Mohr, der in 165 die Prinzessin entführt hat und bewacht, kommt von der Jagd zurück in einer Staubwolke, die sich von seiner Kraft erhebt; er schnaubt vor Grimm, Funken sprühen ihm aus den Augen, das

* Die Schmerzen sind hier unmotiviert, sie stellen sich im Typus „Lebensei“ sinngemäß erst ein, nachdem der Vernichtungsprozeß der Seelenbewahrer begonnen hat. Ich denke, daß hier der verwundete Erdmann durchschimmert: an diesem Motiv hat offenbar der Typus vom Lebensei überhaupt sich angehängt.

Knirschen seiner Zähne gibt Feuer. Mit den Säbeln stürzen er und der Held einander entgegen, der Mohr wird gespalten, aber die eine Hälfte trägt das Pferd davon, die andere fällt auf die Erde und springt dort noch wie ein Hahn. Hans reitet der fortgetragenen Hälfte nach und zerschlägt sie nochmals. Die Prinzessin war auf den Söller gestiegen und hatte ihr Messer gezogen: wäre der Held getötet worden, sie hätte sich ebenfalls umgebracht. Jetzt kommt sie zur Treppe hinab, öffnet weit das Tor und umarmt und küßt den Helden.

Mit den Teufeln und bösen Geistern wird auf verschiedene Weise verfahren. Von 129, das Waldhaus und Unterwelt vermengt, war schon oben S. 94 die Rede. In 126 ergreift der Held das Schwert über dem Brunnen und „trieb damit alle die bösen Geister, die auf ihn eindrangen, zum Saale hinaus“. In 133 bekämpft er die Teufel ebenfalls durch die von der Prinzessin erhaltenen Mittel: sie wollen, in der Nacht eindringend, mit ihm werfen, können ihn aber nicht aufheben als er den geschenkten Ring dreht und er erschlägt sie mit dem erhaltenen Schwert. Der Teufel in 169 wird in den Kessel seiner Küche gestürzt. Der Geist in 140 ringt mit dem Helden, zerfällt aber in Stücke als dieser sich seines Zauberstabes bemächtigt.

In 71 werden auf den Helden hinter der Eichentür fünf Kugeln abgeschossen; er wehrt sie mit seinem Eisenstabe ab und tötet, die auf ihn geschossen hatten, ebenso hinter der zweiten Tür, hinter der dritten bis fünften empfangen ihn Revolver-, hinter der sechsten Mitrailleusenschüsse, ohne ihn zu verletzen.

Nachdem wir so die Kämpfe des Helden in der Unterwelt in ihren wechselnden Gestaltungen — Kampf mit dem Erdmann und seiner Mutter, mit Riesen, Drachen oder sonstigen Dämonen — betrachtet haben, bleiben uns noch einige Motive zu erörtern, die in allen diesen Kämpfen auftauchen. Das wichtigste unter ihnen ist uns schon an vielen Punkten begegnet.

Den Dämon zu töten wird dem Helden vielfach erst dadurch möglich, daß ihm in der Unterwelt ein besonderes Schwert zu teil wird: öfter noch ein Schwert zugleich mit einem Krafttrunk, seltener ein Krafttrunk allein.

Ein Schwert 18, 27, 33, 35, 36, 64, 73, 74, (90), 97, 104, 105, (109), 116, 125, 133, 137, 142, 148, 163, 174, 181, 182, 185, 198, (201), Schwert und Krafttrunk 1, 5, 7, 8, 13, 16, 21, 22, 30, 47, 51, 54, 55, 60, 66, (119), 126, 131, 134, (135*), (136**), 139, 149, (156), 167, 172, 177, 197, Kraft-

* Durch Verquickung mit dem Geschenkmotiv (unten S. 172 f.) erhält der Held hier nach dem Kampfe von der Jungfrau die Hälfte eines zerbrochenen Säbels.

** Es ist doch vermutlich eine Umgestaltung unseres Motivs, wenn

trunk allein in den slawischen Fassungen 128, 132, 143, 144, 145, 150, 151, 152 sowie in 24, (154), 169, 183; in 50 findet Hans nach Befreiung der Mädchen unten allein gelassen eine Flasche mit der Aufschrift „Troldstyrke", macht aber keinen Gebrauch davon.

Der Held wird hie und da selbst auf das Schwert aufmerksam. Häufiger aber wird es ihm von den Jungfrauen gewiesen oder gegeben; nicht selten ist auch der geschonte und nun hilfreiche Erdmann (bez. sein Vertreter) Weiser oder Spender des Schwerts.

Hans findet das Schwert unten selbst 16, 22, 109, 156, 174, d. h. in 16, 22, 29 führt eine Inschrift ihn darauf, sich des Schwerts zu bemächtigen, in 109 nimmt er dem erst getöteten Riesen das Schwert ab, mit dem er nachher die Schlange erschlägt, in 174 tötet er den Drachen mit dessen eigener vorausgeschleuderter Keule (aber auch das Schwert taucht auf: der erste Genosse war im Eisenwalde zurückgeblieben und schmiedet dort ein Schwert oben S. 123); nur in 174 scheint Hans wirklich von selbst der Einfall gekommen, den schlafenden Dämon mit dem neben ihm gefundenen Schwert zu töten.

Die Prinzessinnen weisen das Schwert 5, 7, 47, 51, 60, 131, 134, 137, 148, 182, 185, 197 oder geben es geradezu 29, 30, 35, 36, 73, 105, 119, 130, 133, 139, 149, 198.

Das Erdmännchen (oder sein Vertreter) ist Spender oder Weiser des Schwerts in 13, 18, 21, 27, 33, 55, 64, 104, 125, die Mutter des Erdmanns 97, das „Alte Mütterchen" 116. In 127 spendet die Alte eine Kerze, mit der Hans die Löwen und Riesen blendet, wie in 76 die Jungfrauen neben dem Säbel ein blendendes Kreuz. Sichtlich gehören hierher eigentlich auch die drei vom Erdmann gespendeten Messer in 62, die dort aber nach Anleitung des Typus „Flucht aus dem Riesenhause" Verwendung finden. In 156 tötet der Held den Drachen mit der Keule, die dieser vorausgeschleudert hat. In 29, 30, 130, 177, 198 erhält der Held zu jedem seiner zwei oder drei Kämpfe ein neues Schwert; in 13, 18, 55, 125, 181 erhält Hans das Schwert schon im Waldhause, nicht erst in der Unterwelt.

Meist wird gesagt, wo das Schwert sich dort unten befand, ehe es der Held in die Hand bekam; gewöhnlich ist es an der Wand gedacht.

Das Schwert hing an der Wand 8, 47, 54, 60, 61, 101, 123, 134 und zwar in dem Zimmer, wo der Drache oder Riese schlief 7, 198, über seinem Bette 163, über dem Kopfe des Schlafenden 197, an einem Zweige über dem unter einer Eiche Schlafenden 137, lag unter dem Kopfe der

---

die Schlange hier die Eisenstange des Helden nicht aufheben kann, er selbst aber ihre Stange in Trümmer schlägt.

schlafenden Baba Jaga 142, neben der Lagerstatt des schlafenden Negers 174, hing über einem Brunnen im Saal 5, 126, außen über der Tür 1, 21, 27, 51 (war hinter dem Helden herabgefallen als er eintrat), an der Seite der Eingangstür 55, über der Tür in einem Korb zusammen mit Flöte und Rute 18, steht hinter der Tür 101, steckt in der Wand 131, unter dem Flügel des Raben 64, lag auf dem Tisch 22, 29. Die glühend zu machende Eisenstange* steht passend neben dem Ofen 181, in 185 aber muß sie unter dem Pflug hervorgezogen werden. Hier muß Hans die Stange weißglühend machen und dem schlafenden Dew auf die Füße werfen, der nur so zu wecken ist; ebenso dem zweiten Dew einen glühenden Feuerhaken, dem dritten einen eisernen Mühlpfahl. Gleichwohl bringt der Held aus der Unterwelt das Blitzschwert mit. — In 64 erscheint statt des Schwerts ein scharfes Messer, in 104 eine Sichel, in 35 ein Balbiermesser, mit dem Hans dem Isegrimm Bart und Haar schert, darin seine Kraft sitzt.

Das Schwert hat hie und da besondere Eigenschaften.

Sich seiner zu bemächtigen war für den Helden darum so wichtig, weil der Dämon nur mit ihm getötet 51, 131, 134, mit keinem anderen Eisen verwundet werden konnte 55**; in dem Schwerte saß seine ganze Macht 73, mit dem Schwert läßt sich das zahlreichste Heer vernichten 182, kann man einen töten, wenn er auch eine Tagereise entfernt ist 163, kann man alles auf einen Streich töten 130, Eisen und Stahl schneiden 74. Es heißt Zauberschwert 116, Blitzschwert 185, Machtschwert 30, ein berühmtes Schwert 182, ein Demantsäbel 194, gewöhnlicher nur ein starkes 142 und besonders ein großes Schwert 1, 22, 51, 126, 149.

22 sagt ausdrücklich ein großes eisernes, 139 ein Schwert aus Stahl: d. h. eben aus dem bekanntlich dämonbändigenden Metalle. 51 nennt es groß, blank und scharf wie 5 blank und 33 schneidig; dagegen heißt es in 54 ein altes, rostiges Schwert und nach 101 hängen viele Schwerter an der Wand und rufen ‚Nimm mich mit!', der Held aber nimmt, wie ihm eingeschärft ward, nicht sie, sondern das alte rostige, das hinter der Tür stand. Zu dieser Wahl zwischen mehreren Waffen vgl. auch die Angaben der Var. 90, 201, die ich oben S. 150 besprochen habe; in 90 heißt das tötende Schwert auch wieder ‚schwarz'.

Ja dies Schwert war nach vielen Varianten so schwer, daß selbst der starke Bärensohn durch ein besonderes Mittel

* Dem Felsenkobold Rammo, der ein Horn auf dem Kopfe und ein einziges Auge auf der Stirne hat, wird damit nach der in Finnland wohlbekannten Polyphemart das Auge ausgebrannt; außerdem aber wird ihm — Beweis genug, daß es ursprünglich um ein Schwert sich handelte — der Kopf abgeschlagen.

** Hierher gehören auch die seltsamen Angaben über das Zauberschwert, in das der Adler sich herabsenken muß in 97, oben S. 132.

erst in den Stand gesetzt werden mußte es zu gebrauchen: das eben ist der oben erwähnte Krafttrunk, der neben dem Schwerte erscheint.

Der Zusammenhang zwischen den beiden Motiven wird in den Varianten mehrfach nur noch angedeutet, indem der Held von den Mädchen oder dem Erdmännchen usw. ermahnt wird, erst des Kraftmittels zu brauchen, dann das Schwert zu nehmen, oder es wird häufiger ausdrücklich festgestellt, daß er ohne den Gebrauch jenes Mittels das Schwert nicht regieren könne, ja bei gemachtem Versuch wirklich nicht konnte* 5, 7, 8, 13, 51, 54, 61, 131, 134, 167, wie gelegentlich eine Inschrift auf der Flasche, dem Glase besagt, wer daraus trinke, werde mit jenem Schwerte fechten 16, jenes Schwert heben, damit die Riesen töten und die Jungfrauen befreien 22.**

Ja es bedarf wohl gar eines dreimaligen Gebrauchs des Kraftmittels, bevor der Held dem Schwerte gewachsen wird, dreier Züge aus der Flasche 1, 21, dreier Flaschen 29 und nur stufenweise wächst die Kraft ihm, so daß er das Schwert nach dem ersten Trunke nur rühren, herabnehmen, ein wenig schieben, nach dem zweiten erst heben, mit ihm fegen und kehren, es schwingen, nach dem dritten es schwingen, wie eine Rute oder einen Flederwisch schwingen kann 1, 5, 22, 51, 60. Auch in 47 schmiert der Held sich so lange mit der Salbe, bis er das Schwert abnehmen und endlich schwingen kann.

Als Kraftmittel erscheint gewöhnlich eine zu trinkende Flüssigkeit.

In Flasche, Glas, Schale, Krug, Becken, Kufe, Tonne bewahrt, befindet sie sich in einem Winkel 21, 60, im Schrank 145, einem silbernen Schrank 51, auf dem Tisch 7, 16, Fensterbrett 169, Wandbrett 150, über der Eingangstür 55, vor der Tür 29, im Keller 143, in der Badestube 151, 152, zu Füßen und Häupten des Drachen 172, in den Taschen des Riesen 169; in einem Brunnen 5, 126.*** Die Flüssigkeit heißt, wo sie überhaupt genannt wird, Kraftwasser, -trunk, -tropfen, Wasser der Stärke; Wasser des Lebens und der Stärke in 126. Hie und da wird die Flüssigkeit einfach Wasser, auch Wein 135, 145, Bier 143, abwechselnd Wasser,

* Eine verblaßte Erinnerung an unser Motiv liegt offenbar auch in 20 vor, wenn hier die erstgetroffene Jungfrau zunächst die Kraft des Helden versucht, indem sie ihn einen Eisenstab aufheben heißt.

** In 29 besagt die Inschrift nur, wer aus der Flasche trinke, werde dreimal so stark als vorher; das Schwert liegt aber daneben.

*** Ganz für sich steht 156: der Held bricht auf den Rat des Hündchens, das seinerseits den Vögeln folgt, deren Rat es versteht, Zweige im kupfernen, eisernen, silbernen Walde vor dem Schlosse, saugt ihren Saft und wird dadurch neun-, neunzig-, neunhundertmal so stark als vorher.

Wein und Branntwein genannt 149, aber als wunderbare Stärke verleihend bezeichnend. In 131 kann Hans das Schwert aus der Wand ziehen, nachdem er mit gewöhnlichem Wein gekräftigt wurde. In 152 bietet die Mutter dem Helden Wein an, er aber verlangt nach Belehrung der Mädchen den dreijährigen Wein, der im Schranke steht und eine Brotrinde, und wird in 30 von der Prinzessin während des Kampfes mit Wein und Brot erquickt und dadurch jedesmal dreimal so stark als vorher; in 132 erhält er von den Prinzessinnen ein Glas Wein zur Kräftigung, daneben aber noch Ringe, die fünf und zehn Männerkräfte verleihen. Diese beliebten (vgl. z. B. Verf. Hilde-Gudrun S. 199) Kraftringe haben den Krafttrunk gelegentlich ganz verdrängt: 130 erhält der Held nur einen Ring, der vierzig Männerstärken gibt.

Es finden sich noch andere Ausweichungen. In 197 ist der Held im ersten Kampfe in zwei Stücke zerrissen, wird von den Frauen zusammengenäht und durch Lebenswasser erweckt. In 154 erhält er von den Mädchen nacheinander Nuß, Haselnuß und Äpfel, die er im Kampfe, sobald er ermüdet, zu bestimmten Teilen essen und wegwerfen muß, um zu siegen. Seltsam wird er in 142 gewarnt das Schwert anzurühren, das die schlafende Baba Jaga unter dem Kopfe hat; sie werde es ihm nachwerfen und ihn so töten! Er solle sie wecken, indem er ihr zwei goldene Äpfel auf silberner Schüssel anbietet, die die Mädchen ihm geben; sobald sie das Maul aufreiße, die Äpfel zu kosten, soll er das Schwert nehmen und sie töten. War eigentlich gemeint, daß die Äpfel ihr die Stärke nahmen?

Das Kraftmittel wird in der Regel getrunken. In 151 steht das Wasser neben dem Bade und der Held muß sich damit waschen. In 152 stehen die Becken gleichfalls in der Badestube, das Wasser wird aber getrunken. Das Mittel wird aber auch ganz ins Medizinische überführt: der Held muß sich mit einer Salbe schmieren 13, 47 (in den Nacken), 61, um das Schwert regieren zu können.

Mehrfach wird dem Stärketrunk ein Schwächetrunk* entgegengesetzt; regelmäßig ist das der Fall, wo (oben S. 154) das Kraftmittel ohne Schwert erscheint. Aufgabe des Helden ist es hier, die beiden Tränke zu vertauschen; vor dem Kampfe oder in Pausen während des Kampfes trinken dann Held und Dämon zu ihrem Heil und Unheil.

Statt des Vertauschens der Mittel (128, 135, 136, 143, 144, 145, 149, 150, 152, 172, 183), wobei der Krafttrunk öfter von der rechten auf die linke Seite gestellt wird, findet sich auch die Anweisung, der Held solle sich mit dem rechts stehenden Wasser waschen 142, oder die Flüssigkeit macht, wenn man von der einen Seite der Flasche trinkt, stark, von der andern

* Schwächetrunk, -wasser u. ä. wird er genannt. In 150 heißen die beiden Flüssigkeiten geradezu сила und безсилие (Stärke und Schwäche).

schwach. In 167 füllt das Mädchen gewöhnliches Wasser in die geleerte Flasche und der Drache kann, als er davon trinkt, das Schwert nicht heben.

Der Schwächetrank und die Vertauschung finden sich, wie man sieht, fast ausschließlich in slawischen und ihnen benachbarten Varianten. Wie eine verblaßte Erinnerung daran sieht es aus, wenn in 24 bei der Ältesten drei Flaschen stehen, eine mit Krafttrunk, die der Held, und zwei mit Schlaftrunk, die der Riese erhält. Jedenfalls aber gehört 102 hierher: der Zauberer, dem der Stab des Helden die Knochen gebrochen, salbt sich und wird stärker als vorher, bis der Held ihm Wasser in die Salbe gießt: da kann er getötet werden.

Neben diesem vielbezeugten, unserem Märchen eigentümlichen Schwertmotiv finden sich bei der Schilderung der Unterweltskämpfe noch eine Reihe mehr vereinzelter Angaben.

Häufig bricht der Held zur entscheidenden Tat aus einem Versteck hervor, das er selbst aufgesucht, öfter noch die Mädchen ihm angewiesen haben.

Er ist versteckt hinter der Tür 4, 90, 132, unter dem Bett 20, dem Schrank 24, 107 (wenn der Zauberer erscheint, wollen die Mädchen ihm läuten), im oder hinter dem Ofen 35, 169, zweimal im Kasten, dann im Ofen 148, im Gemach 93, im Vorratshaus 180, hinter einer Biertonne 182, einem Busch im Garten 36, unterm Kleid der Mutter 140, wo wird nicht gesagt 15, 105, 114, 136, 190. In 144 wandelt die Tochter der Baba Jaga ihn in eine Nadel, die sie in den Stickrahmen steckt; als die Alte weg ist, wirft sie die Nadel auf den Boden, da wandelt sie sich wieder in den Menschen.

Hie und da werden für den Kampf bestimmte Stunden angegeben.

Punkt zwölf mittags muß der Held die Prinzessinnen aufsuchen und kämpfen 1. Punkt zwölf Uhr nachts schlafen die Riesen unter der Hand der Prinzessinnen ein, die sie lausen. Der Erlöser muß punkt elf an der Tür sein, da hängt ein Schwert, das er punkt zwölf nehmen, die Tür öffnen und losschlagen muß 27. Die Mädchen heißen den Helden am nächsten Tag zu der und der Stunde kommen, zu der der Zauberer schläft 103.

Mehrmals wird der Held in bekannter Weise (vgl. Liebrecht, Zur Volkskunde 333 f., Köhler, Kl. Schr. 1.414.469 ff.) gewarnt, dem zu bekämpfenden Dämon einen zweiten Streich zu geben.

Ohne Begründung in 197, da er sonst wieder lebendig werden und ihn töten 142, ihn fressen wird 148, 201. Als in 201 der Menschenfresser, mit dem Dolche durchstoßen, einen zweiten Stoß erbittet, heißt der Held ihn den Kopf schütteln: der fällt in zwei Hälften herab. In 172 zerplatzt

der Drache, da ihm ein zweiter Schwertschlag verweigert wird. Der Mohr verlangt, als der Säbel ihm den Kopf gespalten, einen zweiten Streich, aber der Held antwortet: „Einmal hat mich die Mutter geboren, einmal habe ich geschlagen“; hätte er noch einmal geschlagen, so wären aus dem Mohren zwei geworden 164. Der Held von 176 wird gewarnt, mehr als einen Spieß auf den Drachen zu schleudern. Der vom ersten Speerwurf Getroffene fleht ihn an: Si tu es le fils d'une mère — un homme —, lance-moi un autre javelot! — Ma mère une seule fois m'a donné le jour! répondit le jeune prince. — Mais le baptème t'a donné une seconde fois la vie! — Que m'importe! meurs! — Presque aussitôt le monstre rendit le dernier soupir.

Mehrfach wird den getöteten oder überwundenen Dämonen ein Teil von ihrem Körper abgeschnitten, damit er nach Art des Tristanmotives dem betrogenen Drachenkämpfer als Ausweis diene oder aber als Talisman, den Dämon damit zu rufen.

So werden den getöteten Drachen die Zungen ausgeschnitten 4, 22, 23, 51, 91, 109, 135, 168, den Riesen 1, 57; die Ohren den drei getöteten Dewen 185, dem getöteten Wolf 137. In den portugiesischen Varianten 89, 90 wird dem Neger — dem Oberteufel, in der andalusischen 88 dem Luzifer ein Ohr abgehauen und als Talisman verwendet. Der Geist kann damit gerufen werden (indem der Held ins Ohr beißt) und erhält das Glied erst nach dringenden Bitten und vielfachen Dienstleistungen zurück.

Nach 111 schneidet der Held sich von den zwei Schlangen und dem Zauberer, die er im ersten Schlosse getötet, je ein Stück ab und brät es sich, ebenso im zweiten Schlosse, von den zwei Löwen und dem Zauberer (si fece un pranzo della sua carne e di quella dei leoni). Ich vermute, daß aus diesem Motiv erst der launige Erzähler von 78 einen Witz gemacht hat, wenn er dort seinen Helden von der mit dem Eisenstab getöteten Schlange zu der Alten vor der Höhle sagen läßt: Tu peux le rôtir, il est embroché, zumal dieser später derselben Schlange das Fell abzieht, um Streifen daraus zu schneiden zur Verlängerung des Stricks.

Mehrere Varianten enthalten auch Angaben darüber, daß die Leichen der getöteten Dämonen noch verfolgt werden.

Die Hexe wird in Stücke zerrissen und auf den Ofen geworfen 151. Die Stücken, in die der Zauberer zerfallen ist, werden verbrannt, die Asche verstreut, dasselbe geschieht mit der getöteten Baba Jaga 144. Die Leichen der Zauberer werden dem Tiger vorgeworfen, der die Türe bewacht 94, die Leiche des Riesen wird ins Meer geworfen 128, sein abgeschlagener Kopf springt selbst ins Meer, indem er noch spricht: Well, I'm done for now 139. In 136 vergräbt der Held die Köpfe der dritten Schlange, in 141 ihren Körper, die Köpfe legt er unter einen Stein, die der dritten wirft er in den Abgrund.

Unsere Darstellung des Unterweltabenteuers war durch die Vielgestaltigkeit der Überlieferung bisher schon weitläufig genug gewesen. Noch aber sind wir nicht zu Ende. Es bleibt uns eine nicht ganz kurze Reihe von Varianten zu besprechen, deren Erzählung sich weiter als alles bisher Betrachtete von jener mittlern Linie entfernt, die wir zu ziehen versuchten. Auch hier sind deutlich mehrere Gruppen zu unterscheiden.

Wir begegnen da zunächst einmal einer Anzahl von Varianten, nach denen die Mädchen in der Unterwelt in verschiedenen Stufen der Erstarrung betroffen werden; der Held erweckt sie hier aus ihrem zauberischen Schlafe.

Wir haben oben S. 124 schon einige Fassungen aufgeführt, in denen Hans die Frauen liegend (auf dem Bett, dem Sofa) vorfindet. Das Motiv ist vielfach weiter entwickelt, nicht ohne den Einfluß anderer Typen zu verraten.

Der Vogel (oben S. 127) sagt dem Helden, er werde die drei Königstöchter schlafend finden, jede einen Riesen im Arm. So ist es; der Held tötet die Riesen und schneidet ihnen die Zungen aus, da erwachen die Mädchen und danken ihrem Erlöser 1. Nachdem der Held unten drei Drachen getötet, findet er in einem Pavillon schlafend die Princesse à la Pomme d'or. Er berührt ihre Hand, da erwacht sie, dankt ihm für ihre Erlösung und bittet ihn, auch ihre Schwestern zu befreien, die in den benachbarten Pavillons schlafen 86.

In 70 findet der Held unten zunächst in einer Hütte eine gedeckte Tafel und ein Bett und erquickt sich. Dann erscheint der Zwerg aus dem Waldhaus und führt ihn in ein Schloß, in dessen schönstem Zimmer une princesse étendue sur un lit dormait tout habillée. Il lui posa la main sur le front et aussitôt elle se réveilla en s'écriant: Qui donc est ici? — C'est un homme qui est venu pour vous délivrer! Sie schickt ihn zu ihren beiden noch schöneren Schwestern, die ebenfalls angekleidet auf Betten schlafend liegen und in derselben Weise erweckt werden. Den Zugang zur ersten und zweiten wehrten wilde Tiere, die vom Helden auf Rat des Zwergs durch vorgeworfenes Fleisch besänftigt werden; die dritte ist von Moskitos bewacht, deren Stich niemand widerstehen kann, die aber davonfliegen, sobald der Held nur die Türe öffnet.

Es ist schon aus den angeführten Varianten ersichtlich, daß der Schlaf der Mädchen kein gewöhnlicher, vielmehr ein Zauberschlaf ist, in den sie gewaltsam versenkt wurden, aus dem eben erst der Held sie zu erlösen vermochte. Deutlich ausgesprochen ist dies in 107. Auch hier

werden die Mädchen vom Helden im Bett liegend getroffen und sie erklären ihm, der Zauberer habe sie hier festgebannt (lui l'aveva confinate in quel letto, che non potevano mai levarsi).

In grausige Starrnis ist die Königstochter von ihrem Hüter in 189 versetzt. Der Held kommt zu einem Flusse, auf dem wunderbar leuchtende Rubine herabtreiben. Das Wasser hinaufwandernd kommt er zu einem herrlichen Schloß mit schönem Garten, aus dem ein Baum sich über die Flut biegt. Daran hängt ein goldener Korb, der den Kopf der schönsten Prinzessin mit goldenem Haar birgt; aus dem Halse sickert Blut und jeder Tropfen verwandelt sich im Wasser sogleich in einen Rubin. Der Held durchwandert im Palast alle Zimmer, findet endlich ein Schlafgemach: im Bett liegt der Körper der Prinzessin ohne Kopf. Schnell holt er den aus dem Korbe, fügt ihn an und sogleich erwacht die Prinzessin zum Leben. Sie erzählt ihrem Erwecker, ein Dschinn habe sich in sie verliebt und sie hierher entführt; er ist so eifersüchtig, daß er ihr, sobald er ausgeht, stets in dieser Weise den Kopf abschneidet.

In 104 ist die Prinzessin nicht tot, aber der Held findet, hinabgestiegen, einen Hof voll lauter Toter. Die Stimme eines Alten fragt, was er wolle, heißt ihn einen Bund Schlüssel und eine Sichel nehmen, hinter sieben Türen findet er einen Riesen, den er mit der Sichel tötet, bei ihm ist eine Prinzessin in Ketten. Von einer Erweckung der Toten ist nicht die Rede, vielmehr werden auf Geheiß des Alten nachher einige von ihnen den Drachen vorgeworfen, der den Helden hinauf bringt.

In 116 wird die Erzählung eingeleitet nach dem Amor-Psychetypus.* Der Held findet im Saale unten einen gedeckten Tisch, an dem er sich labt, ein Bett, in dem er schläft. Plötzlich hört er seinen Namen rufen:

* Derselbe Typus klingt auch in 139 an (der Held findet hier unten einen gedeckten Tisch und ein Bett, ißt und schläft, ein schönes Mädchen tritt herein, verlangt ihn zu heiraten, gibt Auskunft über den verwundeten Riesen), die deutlichste Umgestaltung der ganzen Unterweltgeschichte nach ihm zeigt 87. Der Held hat sich nach dem Waldhausabenteuer, das hier auch stark entstellt ist, von den Genossen getrennt. Er trifft einen herrlichen Palast völlig menschenleer, setzt sich an die gedeckte Tafel, eine Hand bedient und führt ihn darauf in ein Zimmer mit herrlichen Betten. Nicht lange liegt er, so hört er Schritte, seine Decke hebt sich, er merkt ein Mädchen neben sich. Als sie eingeschlafen ist, zündet er Licht an und bewundert ihre Schönheit; ein Wachstropfen fällt auf ihre Brust und weckt sie: „Wir sind beide verloren, wenn du nicht den Neger tötest, der mich verzaubert hat und bewacht!“ Und schon erscheint der Neger, der Held aber haut ihm mit dem Schwerte, das er hinter der Türe gefunden, ein Ohr ab und sogleich ist das Schloß mit allen Menschen darin entzaubert. Der Held bringt seine Schöne den Eltern und bittet um ihre Hand.

„Ich bin die Königstochter und werde dir sagen, wenn es Zeit ist, mich zu erlösen.“ Lange lebt er unten in Freuden, bis eines Nachts die Jungfrau erscheint, ihm ankündigt, daß er jetzt hinaufmüsse, um nach einem Monat und einem Tag zurückzukehren zu ihrer Erlösung. Ein Ring wird ihm, so oft er ihn dreht, die Taschen füllen, aber seine Kraft verlieren, wenn er die Erlösungsstunde versäumt. Das geschieht nun leider über dem Kartenspiel, zu dem er den König in seinen vom Zaubergeld erbauten Palast zu laden pflegte. Da er sich wieder hinabläßt, findet er unten die Türen niedergerissen, die Mauern umgefallen, den Garten verwüstet; die Königstochter selbst liegt tot an der Treppe und sechs tote Mädchen liegen rechts von ihr und sechs links. Ein altes Mütterchen erscheint, schilt ihn, gibt ihm ein Schwert, damit soll er dem toten Pferd im zerstörten Stall rasch auf den Rücken springen, dann wird es lebendig werden und ihn dem Lindwurm entgegentragen, den das Schwert besiegt. Dann wird ein Riese mit ihm kämpfen und seinen eisernen Handschuh fallen lassen, den der Held beileibe nicht aufheben darf. Wenn der Riese, der ohne ihn nicht kämpfen kann, selbst sich danach bückt, muß das Schwert ihn in den Nacken treffen. In seinem Kleid befinden sich ein Bund Schlüssel und ein Bund Federn. Jene erschließen eine Salbe, mit der es die Königstochter zu bestreichen gilt, so wird sie lebendig. Alles geschieht nach den Worten der Alten; die Königstochter schlägt, mit einer in die Salbe getauchten Feder gerieben, die Augen auf, die Mädchen werden wieder lebendig, der Garten blüht wieder, alles Zerstörte ist hergestellt.*

In 118 hat der Riese, bei dessen Bekämpfung sich ebenfalls die Handschuhgeschichte ereignet, die drei gestohlenen Königstöchter in Berge aus Gold, Silber und Bronze verzaubert; sobald er getötet ist, nehmen sie wieder menschliche Gestalt an.

Der Held, der im Waldhaus un' orrida bestiaccia getötet, trifft auf dem Grunde des Brunnens einen Saal voller Statuen, neben ihnen einen Alten, gleichsam ihren Hüter, schlafend. Er haut ihm mit seinem tüchtigen Schwerte den Kopf ab, da fällt ein Schlüssel heraus, der an einen Schrank paßt. Eine Schrift darin verweist auf eine Salbe im letzten Kästchen, die die Statuen lebendig machen wird, wenn sie damit eingeschmiert werden. Der Held verfährt danach, findet die drei Königstöchter unter den Erweckten und läßt alle hinaufziehen 96. Nachdem er den Drachen erschlagen, findet Hans im Garten des Palastes drei Marmorstatuen, die, wie ein Mädchen ihm sagt, die verzauberten Töchter des Königs von Paris sind. Sie können entzaubert werden durch eine Salbe, die unter dem Kopfe des getöteten Drachen zu finden ist. Der Held besorgt das, beschmiert sich selbst mit der Salbe, wird dadurch schön, verliert aber auch seine Kraft 99.

* Auch in 130 ist mit Tötung der Drachen die Bewohnerschaft des ganzen Schlosses befreit, in 35 wird es, als der Isegrimm geschoren ist, licht und die Gegend war erlöst.

Die Erzählung des Unterweltabenteuers in diesen beiden Varianten erscheint sonst als selbständiger Typus z. B. bei de Nino, Usi e costumi abruzesi 3.241 Nr. 47 mit genauester Entsprechung aller Einzelheiten.

Der Held findet unten ein schönes Schloß, menschenleer, im prächtigsten Raume steht ein gedeckter Tisch, doch will er nicht ohne Einladung essen. Plötzlich erscheint der Seven-Inches mit der jüngsten Königstochter und zeigt ihm Statuen an den Wänden: das sind seine Brüder, die vor ihm hinabgestiegen waren und versteinert wurden, weil sie ungeladen aßen. Der Erdmann weist den Helden zu den beiden anderen Prinzessinnen und gibt ihm Mittel, sich der Verfolgung des Riesen zu entziehen, dem er sie entführt (vgl. S. 165); sie sind vor dem Verfolger gerettet „inside the domain of the great magician, where the high thorny hedge opened of itself to every one that he chose to let in."* Die Schwestern freuen sich der Wiedervereinigung, der Seven-Inches erweckt auch die Brüder durch Berührung der Statuen mit einem Stäbchen wieder zum Leben 62. Ähnlich wie hier, stehen in 119 als Statuen diejenigen unten, die aus dem Brunnen des Zauberers getrunken haben, der immer ruft: „Trink, trink!"

Eine eigentümliche Darstellung bietet die norwegische Variante 54. Sie hat den Schlaf der Königstöchter an einem andern Punkte ihrer romanhaft literarisch gefärbten, aber interessanten Erzählung, von der es sich empfiehlt, einen kurzen Auszug gleich hierher zu setzen. Einem König waren eines Mittags seine zwölf Töchter verschwunden, zwölf Königssöhne ziehen aus, sie zu suchen. Sieben Jahre schon ist ihr Schiff, das der auf dem Wasser wohl erfahrene Ritter Röd** steuert, unterwegs, da überfällt sie ein heftiger Sturm. Als der nach drei Tagen nachgelassen hat, geht der Jüngste, während alle ruhen, auf Deck. Er hört auf einer Insel ein Hündchen winseln, rudert hinüber, das Hündchen lockt ihn zu einem Schloß, dort erzählt ihm ein Troll, die Prinzessinnen seien hier, beschäftigt einen zwölfköpfigen Troll, den Herrn des Erzählers, zu lausen. Seiner sind alle überdrüssig, der Held soll ihn töten, dann wird der Erzähler an seiner Stelle König. Aber das kann nicht gleich geschehen. Der Erzähler weist dem Prinzen ein altes rostiges Schwert an der Wand, das er erst schwingen kann, nachdem er dreimal aus einer Flasche getrunken. Das Schwert soll er mit aufs Schiff nehmen, aber den Ritter Röd nicht sehen lassen, der würde ihn sonst hassen und ihm nach dem Leben trachten. Nach sieben Jahren und drei Tagen wird es dann wieder genau gehen wie heute: nach einem Sturme wird das Schiff wieder vor der Insel liegen und der Prinz

* Vgl. die Dornensaat, die der verfolgte Entführer in 190 hinter sich streut und den Dornenweg zum Schlosse in 76.

** Die Anm. des Herausgebers S. 390 bemerkt dazu „Ridder Rød, som forekommer i dette og flere Eventyr omtales i Romanen ‚Vigoleis med Guldhjulet', der er af tydst Oprindelse". Im deutschen Volksbuch bei Simrock S. 26 „der rote Ritter".

soll, während alle schlafen, mit dem Schwerte ans Land gehen. Die Wölfe, Bären und Löwen, die als Schildwache vor dem Schlosse liegen, werden ihm nichts antun; in einer schönen Kammer wird er den Troll finden, jeden Kopf im Schoße einer der Prinzessinnen, die ihn lausen; rasch muß er ihm, ehe er erwacht, die zwölf Köpfe abhauen. Der Prinz kommt unbemerkt aufs Schiff zurück, nach abgelaufener Frist geschieht alles, wie es der Troll vorausgesagt und gefordert. Der Prinz weckt nach vollbrachter Tat die Brüder, führt sie ins Schloß, sie werfen die Leiche ins Meer, tragen alle gefundenen Schätze ins Schiff und segeln mit den Jungfrauen ab. Bald aber fällt diesen ein, daß sie ihre Kronen vergessen haben; der Jüngste will sie holen. Die Brüder wollen auf ihn warten; der Ritter Röd aber, der gerne die jüngste Prinzessin für sich hätte, beredet sie, weiter zu fahren; wie der Prinz mit den Kronen kommt, ist das Schiff fort. Der Prinz legt sich ins Bett, da rauscht es über ihm: Jeg er Fugl Dam, Som skal hjælpe dig fram. Der Vogel muß erst mit vier Tonnen Roggen gefüttert werden, dann heißt er den Prinzen aufsitzen und ihm den Schrank mit den goldenen Kronen auf die eine, und so viel Gold und Silber, daß es den Schrank aufwiegt, auf die andere Seite an den Hals hängen. Sie fliegen bald über dem Schiff und der Prinz möchte hinab, sein Schwert holen, aber das will der Vogel nicht. Der Ritter Röd bekommt es doch nicht zu sehen und würde ihm um der Jüngsten willen nachstellen. Diese aber bleibt ihrem Erlöser treu: jede Nacht legt sie ein bloßes Schwert vor sich ins Bett. Sie fliegen zunächst zu dem Troll, der durch des Prinzen Tat König geworden ist; er bietet ihm seine Tochter (das war das Hündchen!) als Gattin an, der Prinz schlägt sie um der Jüngsten willen aus, von deren Treue der Troll dasselbe wie der Vogel Dom zu erzählen weiß. Er bleibt aber bei dem Troll, bis nach sieben Jahren die Brüder wieder vorbeisegeln. Da geht er an Bord und findet alle schlafend, jede Prinzessin bei ihrem Prinzen. „Nur die jüngste Prinzessin schlief allein mit einem bloßen Schwert vor sich im Bett und vor dem Bett schlief der Ritter Röd.“ Der Prinz nimmt sein Schwert und entfernt sich unbemerkt. Der Troll gibt ihm ein eisernes Boot, das der Wunsch bewegt und einen eisernen Kloben, mit dem er den Brüdern einen Sturm erregt, so daß er vor ihnen ins Heimatland kommt. Als Seemann steigt er mit seinen Schätzen bei einer Alten ab; nach vierzehn Tagen kommen die Prinzessinnen an, die Jüngste ist traurig, da sie den Ritter Röd heiraten soll, der sich für ihren Erlöser ausgibt. Der Prinz geht als Krämer ins Schloß, wird an den vorgewiesenen Kronen erkannt und in seine Rechte eingesetzt, während der Ritter Röd mit dem Tode büßt.

Einzelne Varianten haben neben dem Kampf in der Unterwelt Wetten, die zum Teil von den Genossen des Helden bestanden werden.

In 44 verlangt der Troll, als der Held die Königstochter von ihm begehrt, daß er erst ihn im Essen überwinde: der Fresser besorgt das,

seinen Sohn im Laufen: das macht der Langbeinige, unterstützt von dem Schützen, der ihm den Stein unterm Kopf wegschießt, auf den er sich unterwegs ermüdet gelegt hat. In der erhitzten Eisenstube schafft der Frostmacher Kühlung. Als sie noch die Prinzessin dreimal unter sechzig anderen herausfinden sollen, wird der hier freundliche Erdmann mittels der Flöte gerufen und leitet als Fliege die Wahl. Da nun der Riese zornig mit der Eisenstange losbricht, schlägt ihm der Held den Kopf ab, der immer nachwächst, bis die Prinzessinnen ihre Kleider über den Hals decken. In 72 werden ähnlich der erste und zweite Riese durch den Trinker und Fresser überwunden. Wenn der Dritte verlangt, daß der Held ein Jahr bei ihm diene, während die Genossen mit den Prinzessinnen hinaufdürfen, so soll dies offenbar nur motivieren, warum Hans doch auch hier, wo der Verrat der Gefährten weggefallen ist, allein unten bleibt; nach Ablauf des Jahres läßt der Riese ihn durch einen Adler hinauftragen. Sehr ähnlich erzählt 63. — In 201 verlangt der Menschenfresser vor dem Kampfe, daß der eine von ihnen sieben Teller voll couscous (eine Art Fleischklöße) essen, während der andere um die sieben Wälle der Stadt wandelt; der Held ißt die Klöße und die Teller dazu.

Diese Wettkämpfe gehören nicht ursprünglich in unseren Typus; sie werden von zwei Seiten hereingetragen. Einmal stammen sie, soweit sie von den Genossen des Helden ausgefochten werden, deutlich aus dem Typus von den Übermenschen, worüber oben S. 71. Die Eßwette aber, die der Held selbst zu bestehen hat, bringt ein anderer Typus nahe, in dem der nachgeborene Bruder den Entführer der Schwester in ähnlichen Wettkämpfen überwindet, nachdem die älteren Brüder in ihnen unterlegen waren. Dieser Typus, der in slawischen Sammlungen häufig zu finden ist (vgl. sonst auch Kallas, Märchen der Ljutziner Esten Nr. 10, Schott, Walach. Märchen Nr. 1), hat unser Märchen mehrfach beeinflußt. Die Geburt des Helden aus einem Pfefferkorn oder einer Erbse (oben S. 27) stammt, glaube ich, aus ihm und die heanzische Var. 30 hat ihn geradezu der eigentlichen Bärensohngeschichte vorausgeschickt; für die Einzelheiten verweise ich auf das Original.

Statt des Kampfes erzählt die Überlieferung vereinzelt von einer Verfolgung des Helden durch den Riesen nach der bekannten Formel „Flucht aus dem Riesenhause“.

So ist Hans in 62, während der Riese schlief, mit der dritten Prinzessin entflohen, das Pferdegetrappel weckt aber den Schlafenden, er verfolgt, der Held wirft ein von dem hier freundlichen Erdmann gegebenes Messer* zurück, das sich zum Walde wandelt; er holt die zweite Prinzessin und wirft ein zweites Messer, das als wassergefüllter Steinbruch den verfolgenden Riesen aufhält, bis er hinter der schützenden Dornenhecke in

* Deutlich schimmert hier noch das sonst vom Erdmann gespendete Schwert durch, oben S. 154.

Sicherheit ist. In 187 geht derselben Formel die Lösung von Aufgaben voraus wie im Typus von der vergessenen Braut, Grimm KHM. 193, Köhler Kl. Schr. 1, 161 ff., 279 ff. Der Kranich-Dämon, Vater des Mädchens, verlangt von dem Helden, daß er das Mädchen unter hundert gleichen Schwestern ausmittle, hundert Scheffel Sesam aussäe und dann wieder sammle; endlich muß er den dämonischen Bruder des Alten zur Hochzeit laden und sieht sich von ihm nach unsrer Formel verfolgt, wobei geworfene Gegenstände sich in Wasser, Dorn und Feuer wandeln. Nun erst flieht er mit dem Mädchen und entzieht sich dem Verfolger durch Verwandlungen nach dem Typus „Liebster Roland“, was wir nicht weiter ausführen wollen.

Auch in 190 wird das Mädchen aus dem Hause des Tigers entführt; der Held hat auf den Rat einer Alten Feuer-, Dorn- und Wassersaat mit sich genommen, die er ausstreut, wenn das warnende Vöglein ihm ankündigt, daß der Verfolger ihm auf den Fersen ist. Hier schließt sich aber an diese Flucht erst noch das eigentliche Märchen mit der Einleitungsformel B (worüber oben S. 107) und dem Unterweltsabenteuer. Hpohtír, zu Kuavangs Dorf hinabgestiegen, verlangt das geraubte Mädchen zurück, droht, als K. nichts von ihr wissen will, mit seinem dao (Schwert?), womit er den Tiger getötet, da gibt K. ihm zunächst seine Tochter und als die abgelehnt wird, endlich die Richtige, die hinaufgeführt wird.

Eigenartig ist 182. Schlaukopf hat in der Unterwelt dem schlafenden Erdmann nach Anweisung der Mädchen seine zwei Kostbarkeiten gestohlen, ein „berühmtes“ Schwert, mit dem man das zahlreichste Heer vernichten kann, und eine Gerte vom Ebereschenbaum, die vor ihrem Besitzer her eine Brücke schafft. Kaum ist er entflohen, als ein Wortwechsel der Mädchen den Erdmann weckt. Die Verfolgung beginnt. Schlaukopf findet das Loch nicht mehr, durch das er herabgestiegen (der Verrat der Brüder, die hier erst später agieren, schimmert deutlich durch); an seiner Stelle zeigt sich ein großer Hof und dahinter das Meer. Die Gerte schafft eine Brücke; wie er darüber sprengt, ruft der Verfolger: „Nikodemus, Söhnchen, wo willst du hin?“ „Nach Haus, Papachen!“ „N. S. hast du mir mit dem Beil auf den Kopf geschlagen und mich am Balken aufgehängt?“ [im Waldhause!] „Ja Papachen.“ „N. S. hast du mich prügeln lassen,“ den Ring geraubt, mit den Töchtern dich befreundet, Schwert, Gerte gestohlen usw.: auf jede Frage folgt das „Ja P.“, dann ist er soweit auf der Brücke gekommen, daß er die Fragen des Verfolgers nicht mehr hört und kommt glücklich zurück zum König. Auf Anstiften der neidischen Brüder wird der als Küchenjunge bedienstete nachher wiederholt in die Unterwelt geschickt, Kleinodien holen: das Motiv „Verrat der Brüder“ hat hier das Märchen ganz in den Typus „Ferenand getrü“ KHM. 126 hinüber geführt.

Eigentümliche Wendungen durch Verquickung mit einem anderen Typus zeigt endlich die Geschichte des Vidûshaka bei Somadeva.

Ich gebe eine kurze Skizze der ganzen Erzählung 186. V. hat vom Gotte Agni als Belohnung eifriger Bußübungen ein Schwert erhalten, das, sowie er dessen begehrt, in seiner Hand ist. Allein von seinen Genossen wagt V. sich nachts auf eine Leichenstätte und wird dadurch, wie sie unter sich ausgemacht, ihr Anführer, befreit dabei zugleich eine Königstochter und wird ihr Gatte. Einst aber erblickt er ein schönes Vidyâdharîmädchen Bhadra und vermählt sich mit ihr nach den Gesetzen der Gandharvenehe; sie aber zieht sich, da ihre Ehe mit einem Sterblichen bei den Ihren Anstoß erregt, auf den Berg Udaya zurück. V. wandert ihr nach, hört unterwegs von einer Königstochter, deren Gatten man stets in der ersten Nacht an ihrer Seite getötet fand und erklärt sich bereit, den Sohn seiner Wirtin zu vertreten, der heute an die Reihe kommt. Er wacht bei der Königstochter; als alle eingeschlafen sind, streckt sich der Arm eines furchtbaren Râkshasa zur Türe herein. V. haut ihn mit dem Schwerte des Agni ab, der R. entflieht. V. erhält die Prinzessin zur Frau, wandert aber bald weiter seine B. zu suchen. Er gesellt sich einem Kaufmann, über Meer fahrend ist ihr Schiff plötzlich gehemmt. V. läßt sich an Stricken über Bord, ruft das Schwert des Agni und steigt ins Meer, dort sieht er einen Riesen schlafen, der mit seinem Bein das Schiff festhält. Er haut das Bein ab; wie er zurück will, hat der Kaufmann die Stricke abgeschnitten, um die versprochene Belohnung nicht geben zu müssen. V. rudert auf dem abgehauenen Beine zur Küste. Die Stimme des Gottes Agni weist ihn zur Stadt Kârkota, wo er ausrufen hört: wer eine Königstochter zu heiraten wünsche, möge die Nacht bei ihr zubringen! V. wacht mit seinem Schwert, nachts erscheint ein Râkshasa, dem der rechte Arm fehlt, V. stürzt sich auf ihn, packt ihn bei den Haaren, da bittet der R. um Gnade und erzählt: beide Prinzessinnen, die er nächtlicherweile zu besuchen pflegte, waren seine Töchter. „Durch die Gnade des Siwa war mir gewährt, daß ich sie vor der Vermählung mit einem feigen Manne beschützen durfte.“ Er schließt Freundschaft mit dem Tapferen, der ihn zweimal überwunden und verspricht künftigen Beistand. V. erhält die Königstochter, wandert aber bald wieder nach seiner B. Der Râks. schafft ihn endlich zum Berg Udaya, V. läßt einer Dienerin einen Ring in den Eimer fallen, B. erkennt den Ring und läßt ihn holen. Der Râks. bringt dann auch alle seine übrigen Frauen dahin.

Diese alte und reiche Fassung enthält, wie man sieht, im wesentlichen unser Märchen und zwar mit einer Kombination der beiden Einleitungsformeln A und B. Sein Eigentümliches erhält es einmal durch die Wiederholung der nächtlichen Wacht; dann aber durch die Vermählung des Helden mit einer Elbin, die er, bald wieder von ihr getrennt, auf dem Berge im Elbenland suchen muß. Dies Element, das unser Märchen hier gleichsam umrahmt, stammt klärlich aus dem Typus „Gestörte Mahrtenehe“, den ich in der Bibl. des Lit. Ver. 227, S. LXXIII ff. behandelt habe.

In einigen Fassungen kostet die Befreiung der Mädchen den Helden keinen Kampf.

Hans Bär führt einfach die „drei schönsten Weiber der Welt" aus der Höhle; freilich muß auch er noch die Hexe an die Wand schlagen, ehe sie ihn, da er verraten ist, hinaufschafft 26, genau so Pfefferkorn in 39. In 50 führt der Held, da er den Troll bereits im Waldhause getötet, die drei ohne Schwierigkeit weg, unten gelassen findet doch auch er eine Flasche mit der Aufschrift „Troldestyrke", aus der er freilich zu trinken verschmäht; Gebet stärkt ihn beim Emporklettern. Auch in 138 nimmt Iwaschko die Mädchen ohne Hindernis mit, aber er ist von einem hier freundlichen Drachen hinabgewiesen und findet, allein gelassen, unten den Alten auf einem Klotz sitzen. In 106 nimmt er, „während der Zauberer mit offenen Augen dasteht", die Schlüssel und befreit das Mädchen: überall also schimmert, was keiner weiteren Ausführung bedarf, das Ursprüngliche noch deutlich durch. Wenn es in 171 heißt, der Held habe die Lamia unten bei dem Mädchen gefunden und beide hinaufziehen lassen, so brachte er ursprünglich wohl die unten getötete Lamia mit hinauf, vgl. unten S. 175.

Eine größere Anzahl von Varianten aber hat unter dem Einflusse eines Typus gelitten, in dem ähnlich wie in unserem Märchen eine Jungfrau durch den Helden aus der Gewalt eines Drachen erlöst wird.

Der Prinz findet, in den Schacht gestiegen, unter dem die apfelraubende Schlange verschwunden ist, eine Frau, die Makkaroni mit Speichel macht, weil, wie sie seiner erstaunten Frage antwortet, an der Quelle eine siebenköpfige Schlange liegt und dem Schöpfen wehrt. Der Held schlägt dieser mit seinem Schwerte alle Köpfe ab, aus Dankbarkeit gibt ihm die Frau ihre drei Töchter und viele Kostbarkeiten, dazu für jede ein Hochzeitskleid in einer Schachtel, Walnuß und Haselnuß 108. Das Unpassende und Sekundäre dieser Erzählung liegt auf der Hand; es bedarf keiner weiteren Ausführung, daß hier der Andromeda-Typus in unser Märchen eingedrungen ist. Das Gleiche ist noch vielfach sonst der Fall.

Der Prinz folgt dem siebenköpfigen Ungeheuer, das er unter dem Apfelbaum angeschossen hat, in den Brunnen, findet dort drei Mädchen, die ihn warnen: hier wohnt ein Ungeheuer, das nur dann Wasser fließen läßt, wenn es einen Menschen zu fressen bekommen hat; der König des Landes opfert ihm darum alle Fremden. Der Prinz läßt sich an die Opferstätte führen und tötet die Bestie durch einen Schuß. Unten gelassen läßt er sich durch den König den rettenden Adler besorgen 175.

Ein König hat, einen furchtbaren Sturm zu schwichtigen, seine drei Töchter drei Meertrollen versprechen müssen. Ein Schneider erbietet sich, da die Älteste, Zweite, Jüngste zum Meer hinabgeführt werden, sie zu befreien, klettert aber voll Furcht auf einen Baum. Der Held, Küchenjunge beim König, erbittet Erlaubnis, hinabgehen zu dürfen und tötet mit Hilfe seiner drei Schwerter, drei Linnenröcke und seines Hundes an drei Tagen den drei-, sechs-, zwölfköpfigen Troll und nimmt seine Perlen und seinen

Schmuck. Der Schneider gibt sich für den Befreier der Prinzessinnen aus; an dem Bande aber, das sie dem Küchenjungen ins Haar geflochten haben, als er vor dem Kampfe sich von ihnen lausen ließ, erkennen sie den wahren Erlöser 52 und fast identisch 53. Weiter unten aber wird sich uns noch eine ganze Reihe von Varianten darstellen, die den Andromedatypus nicht an die Stelle des unserm Märchen eigentümlichen Drachenkampfs gesetzt, sondern ihn nach diesem an späterer Stelle eingeschaltet haben.

Eine Reihe vereinzelter Abweichungen machen endlich den Beschluß.

Seltsame Züge weist 110. Der Einsiedler hat den Hinabsteigenden belehrt, er werde unten zunächst einen „miezzo cristiano“ treffen, der ihn mit Schimpfworten empfangen wird, er soll aber erst antworten, wenn er gewisse Worte* spricht. Der Held trifft den m. c., wird beschimpft, schweigt bis die Worte fallen, droht dann mit dem Säbel und wird nun höflich zurecht gewiesen. Er soll an eine silberne Türe klopfen, dort wird er eine Dienerin mit dem Besen in der Hand finden; die soll er bei den Haaren packen und halten, so lange sie ihn schimpft, erst loslassen, wenn sie jene Worte spricht. So geschieht es; diese weist ihn weiter durch eine goldene Türe zu einem Mädchen, das bügelt, die soll er bei den Haaren packen und halten, so lange sie ihm schmeichelt (marito mio, sposo mio, te voglio bene) und loslassen, wenn sie jene Worte spricht. So geschieht es, sie weist ihn durch eine Diamanttür zur bella Sibilla, „che dorme dinto u lietto; tu mittete c'a capa vicina a capa soia, chella se rescèta e dice: marito mio, tu tanni parli.“ Er tut so, das Mädchen erwacht und begrüßt ihn als Gatten. Sie warnt ihn zugleich vor dem Uorco, der sofort erscheinen wird und belehrt ihn wie er getötet werden kann.** In seinem Herzen findet der Held eine Taube, die ihn später hinaufträgt.

In 85 hat das Unterweltabenteuer eine völlige Umgestaltung erfahren. Ich begnüge mich hier anzumerken, daß der Held einem Adler und drei Stuten sich befreundet, indem er sie füttert; diese tragen ihn als Sieger zu und aus Wettspielen, die der König dort nach Muster des Glasbergtypus veranstaltet, jener zum Schluß auf die Oberwelt. Es wird von diesen Wettspielen später noch die Rede sein.

---

* Ich verstehe diese Worte nicht (das Stück ist im Dialekt von Benevent erzählt) und setze die Stelle (mit ihrer widersinnigen Interpunktion) im Wortlaut hierher: . . . 'nu miezzo cristiano, chille te dicciarrà, figlio de purcella, figlio de scufanata; tu' nu rispunne, quanne t'è ditto te pozza venì 'a vista e l'uochi, tu tanne parli, ca si n nò arrevienti preta marma.

** Ich verstehe die Stelle nicht ganz. Wenn der Uorco sagt: „u che fieto de cristiá“ so soll der Held nichts antworten, dann wird er sagen: vieni ccà appònteme stu busto, tu, cu sta spada tagliele e cosse. Die zweite Rede des uorco verstehe ich nicht, das letzte sind ja wohl Worte der Prinzessin, und sie scheint dem Helden das Schwert zu geben.

Ein Pferd wie hier wird vom Helden in der unterirdischen Welt in mehreren Fassungen getroffen. Wir werden unten sehen, wie sie in 185 und 195 mit den Schwanzhaaren einen Talisman liefern, erinnern uns auch an 116 oben S. 162 und die besondere Darstellung von 136, 168 oben S. 93. In 139 begegnet der Held unten zunächst ein Pferd, das ihn mit Namen begrüßt (darüber unten) und reitet auf ihm zu den Schlössern der Mädchen; es spielt aber keine Rolle weiter. In 128 geben die Mädchen dem Helden eine Pfeife. Er wird nach einer Stunde zu einer Wiese kommen, darauf eine Pferdeherde weidet; welches Roß auf sein Pfeifen herbeieilt, das soll er besteigen und zum roten Meer reiten, wo der Riese mit Heilung seiner Wunde beschäftigt ist. In 23 findet der Held unten einen Stall mit Pferden, die vor Hunger wiehern und scharren. Er öffnet den Futterkasten, findet darin den Erdmann, schüttelt ihn tüchtig, er verschwindet. Der Held füttert, findet den Kleinen wieder in der Krippe und hält ihn nun fest. „Du mußt mich mit der Peitsche totschlagen, mir dann den Bart ausreißen und sogleich wird alles entzaubert und erlöst sein!" Der Held verfährt so und befindet sich im selben Augenblick oben unter einem Baum. Eigentlich hätte hier wohl das Männlein dem Helden raten sollen, er möge sich auf eins der Pferde setzen, das ihn dann auf die Oberwelt getragen hätte wie in 27; von diesen Pferden, die den Transport auf die Oberwelt bewirken, wird noch die Rede sein.

Den Erdmann zu erlösen können auch andere Varianten sich nicht versagen. Wie Hans von dem Roß herunter ist, das ihn auf die Oberwelt getragen, steht das Männlein wieder neben ihm: Jetzt sind ich und du erlöst! 27. In 22 und 131 muß ihm mit bekanntem Erlösungszauber der Kopf abgeschlagen werden, da wandelt er sich in einen schönen Prinzen. Ähnlich der Hund in 38, s. oben S. 145 und 174 f.

Durch seine erlösende Tat, mag sie nun wie immer beschaffen gewesen sein, hat der Held die Jungfrauen befreit und sich wohl ein Anrecht auf ihre Neigung erworben, die ihm auch nicht vorenthalten bleibt.

Ja es scheint, daß die Mädchen seit langem seiner als ihres vorbestimmten Erlösers geharrt haben.

In mehreren Fassungen nämlich — ich habe nicht gleich darauf geachtet und so wohl nicht alles Einschlägige notiert — wird der Held von den Mädchen in der Unterwelt sogleich mit seinem Namen begrüßt.

Das ist gelegentlich in der Erzählung begründet; wenn es in 50 heißt, die Prinzessinnen erkannten den Helden und freuten sich seines Kommens, so war eben vorher gesagt, daß die Jüngste immer mit ihm gespielt hatte. Sonst motiviert wohl der Erzähler mit einer gewaltsamen Zwischenbemerkung wie in 119. Die Prinzessin begrüßt den Kommenden

„Ach, Salvaturi (denn sie wußte, daß er es war), was zu tun bist du gekommen?" In 35 stößt der Held (Einleitungsformel B!) unvermutet auf die ihm völlig unbekannten Mädchen und wird von der ersten begrüßt: „Willkommen, lieber Prinz von England, wie bringt dich der Himmel hierher?" Der Erzähler fand das wohl anstößig und bezeichnete darum die Mädchen als Prinzessinnen von England, was unsinnig ist, denn sie sind nicht Schwestern des Helden. In 145 begrüßt den Helden das erste Mädchen: „Gegrüßt seist du, Iwan, wohin gehst du?" Hier war wenigstens eine Begegnung zwar nicht mit dieser, aber doch ihrer Schwester als Schwanjungfrau vorausgegangen; in 152 grüßt den Helden die völlig Unbekannte: „Guten Tag, Iwaschka Baraschka Mjadjwježja Wuschko." In 116 hat der Held sich in das schöne Bett gelegt, als er plötzlich seinen Namen rufen hört. „Peppino! Ich bin die Königstochter und will dir sagen, wie du mich erlösen kannst!" In 139 begegnet dem Helden unten zunächst ein Roß, das ihn begrüßt: „Heil, Prinz Iwan, ich habe lange auf dich gewartet!" Auf ihm reitet er zu den Mädchen.

Es muß nach diesen Andeutungen offenbar die Meinung des Märchens gewesen sein, daß der Held (wie auch in anderen Typen) der prädestinierte Erlöser war. Das wird bestätigt durch die keltische Variante 64 und die indische 189. Dort sagt der beratende Rabe dem Helden Jain, Sohn eines Soldaten, warnend, der Riese, der die Mädchen bewahrt, sei so stark, daß niemand ihn bestehen könne außer „Jain, the soldier's son", der sei aber erst sechzehn Jahre alt. Hier sagt der Dschinn dem Mädchen, das ihm auf Anstiften des zu ihm gedrungenen Lionheart das Geheimnis seines Lebens abfragt, ihn könne niemand töten als der Prinz Lionheart. Und auch die serbische Variante 163 hat das Motiv, nur daß sie es schon beim Waldhausabenteuer bringt. Als der Held Peppercorn den zudringlichen Erdmann zurückstößt, will der ihn warnen: „Hüte dich wohl! Mich kann keiner bekämpfen, außer einem Burschen namens Peppercorn." Ebenso sagt die erste Schlange in 141 warnend: „Ich habe nur einen Gegner, den will ich bald töten."

Die Neigung der Jungfrauen aber gewinnt bald Ausdruck und Gestalt besonders bei der Jüngsten.

Die jüngste Königstochter gewinnt den Helden lieb 140, 145, umarmt und küßt ihn 17, 24, 50, 135, 165, 166, 172, verlangt ihn zu heiraten 139, 187, 197, verlobt sich mit ihm 7, 11, 25, 29, 31, 101, 104, 105, 115, 117, 135, 177, 194 und gibt ihm als Zeichen der Verlobung einen Ring 21, wird sein Weib 180. Alle drei verlangen ihn zu heiraten 149, oder, wenn er nicht will, einen seiner Brüder 148, sie streiten sogar um ihn und er beruhigt sie mit dem Hinweis auf die Brüder 152. Er selbst verlangt von allen dreien, daß sie ihn heiraten 109, 138.

Noch aber befindet man sich im unterirdischen Reiche und es gilt erst in die Menschenwelt zurückzukehren. Es

ist für alle Fälle gut, daß der Held von den Mädchen ein sichtbares Pfand ihrer Liebe und Dankbarkeit zu künftigem Ausweis besitze.

So erhält er wirklich vor oder nach dem Kampfe von jeder der drei Prinzessinnen oder auch nur von der Jüngsten ein oder mehrere Geschenke, die ihm, als er durch den Verrat der Genossen von den Jungfrauen getrennt wird, zur Erhärtung seiner Identität mit dem wahren Erlöser dienen.

Am häufigsten erscheint als solches Geschenk ein, bezw. zwei, drei Ringe 7, 8, 10, 13, 16, 20, 21, 22, 23, 27, 29, 31, 34, 37, 90, 102, 110, 111, 114, 126, 138 (aus Silber und Gold), 148, 150. 164, 177, 185, 186, 201, oder die Hälfte eines solchen 127, 135 (zugleich mit der Hälfte eines Säbels, den sie zerbricht, durch Einmengung des Schwertmotivs), 160, 181 (aus Eisen, Silber, Gold), auch sonstiger Schmuck: ein goldenes Bruststück 17, Halsgeschmeide 8, Kette 34, Armband 81, Krone 15, 27, 33, 34, 54, 62, 64, die Hälfte der diamantenen Krone 105.

Auch sonstige Toilettegegenstände erscheinen, am häufigsten das Taschentuch 10, 22, 23, 24, 63 (aus Silber), 80, 81, 111, 120, 177, 202, mit dem Namen der Prinzessinnen 89, oder mit Sonne, Mond und Sternen 126, auch nur die Hälfte eines Taschentuchs und Strumpfes 160, Bänder 15, 99, 106, Schuhe und Pantoffeln 177, Pantoffeln aus Stahl, Silber und Gold 73, und die Kleider der Damen 8, 19*, 20, 177, ihre Hochzeitskleider in einer Schachtel, Nuß und Walnuß 108, in drei Nüssen verpackt 176. Von der Nuß, Haselnuß und Mandel, die der Held 172 und 174 erhält, wird dort kein Gebrauch gemacht, hier entsteigen ihr vierzig Diener, die nachher doch auch die Kleider der Prinzessinnen herbeischaffen müssen; in 103 entnimmt der Held, oben angelangt, der Nuß für sich selbst fürstliche Kleider, der Mandel Wagen und Soldaten.

Sonst erhält der Held noch Kugeln** aus Gold 67, mit Edelsteinen verziert 79, aus Silber, Gold, Diamant 12, aus Bronze, Silber, Gold 118, goldene Äpfel 24, 51,*** 80, 89, 120, Sonne, Mond und Sterne aus Gold 1, 47 (sie leuchten in der Nacht so hell wie die Sonne am Tag), 48, 129, oder eine halbe Sonne und halben Mond 43, 46, eine goldene Uhr mit Sonne und Mond darauf 29; in 131 aber sind's die wirkliche Sonne, Mond, Sterne und die Himmelslichter scheinen nicht, während er sie in der Tasche hat.

* „Der schöne Mann", der ihn heraufgeführt, gibt dem Helden beim Abschied die Kleider, in denen sie gestohlen worden.

** In 90 hat er den badenden Mädchen die Kugeln abgenommen, mit denen sie gespielt.

*** Hier findet der Held sie im Schatze des Drachen, der sie mit den Prinzessinnen gestohlen und nimmt sie an sich.

Und von allen Seiten führen die Bestimmungen ins Phantastische. Erhält er 29 ein Bild der Ältesten, in 13 Ringe mit ihren Namen, so stehen 10 schon Buchstaben darauf, die er nicht lesen kann, 130 und 132 geben die Ringe, den Krafttrunk ersetzend, verschiedene Männerstärken (oben S. 157), oder es ist ein Wunschring, der alles erfüllt 185, den der Held nur zu drehen braucht, um die Goldhenne, Kleider und Pantoffeln der Prinzessinnen herbeizuschaffen 198, der unsichtbar macht 74, dessen Stein leuchtet, wenn er der Geberin nahe ist 114. So spenden die Jungfrauen auch Apfel, Granate und Krone, die jeden Wunsch erfüllen 119, einen Apfel, der, in die Luft geworfen, alle Wünsche erfüllt 98, Zauberstäbe 100, 103, 111, die Pfeife, die das Männchen ruft 29, das Pferd 128 (oben S. 170), ein Kästchen, aus dem, da er es oben öffnet, eine Biene und Fliege herauskommen, die seine Wünsche erfüllen 163, ein Tuch, das alle gewünschten Speisen gewährt 47, 100, oder sie vergolden ihm durch Berührung mit der Fingerspitze sein Haar 89.

In einer Reihe von Varianten erhält der Held endlich auch Zaubermittel, die ihm erlauben, außer den Prinzessinnen auch ihre Schlösser mitzunehmen: drei Nadeln, wenn er sie in die Erde steckt, sind Schlösser und Prinzessinnen bei ihm 35, Äpfel aus Gold und Diamant, in die man die Schlösser hineinzaubern kann 128, am häufigsten Eier, in denen die Schlösser oder Reiche aus Kupfer, Silber, Gold beschlossen sind 135, 136, 139, 140, 149; in 197 stecken die Schlösser in Kugeln. Hie und da ist ein besonderer Zauber zur Verwandlung nötig; der Held schlägt mit einem eisernen Rütlein auf die Schlösser, da verwandeln sie sich in Äpfel 161, umwandelt sie dreimal mit dem Kranz des Mädchens, da wandeln sie sich in Eier aus Silber, Gold, Diamant. In 145 haben ihn Knäule, die die Frauen ihm schenkten, aus dem kupfernen ins silberne, goldene Reich geführt; nachher ballen die Reiche selbst sich in Knäule und rollen ihm nach. Wenn er also in 138 von der Jüngsten ein goldenes Knäul erhält, das weder erläutert noch weiter verwendet wird, so liegt wohl auch eigentlich dies Motiv zugrunde.

Nachdem die erlösende Tat vollbracht ist, läßt der Held nun überall die befreiten Jungfrauen von den oben harrenden Genossen auf die Oberwelt hinaufziehen.

Es finden sich verhältnismäßig wenig Ausweichungen, in 156 werden die Mädchen sogar hinaufgezogen, wo von keinem Hinablassen die Rede war. Mehrmals werden nur zwei hinaufgezogen, die dritte wird erst nach dem Verrat erlöst 43, 46, 127, 184, oder bleibt mit dem Helden unten 70. In 112 bleibt er, da die Brüder weggelaufen sind, mit allen dreien unten und wird mit ihnen vom Adler hinaufgetragen; ähnlich in 133. In 129 muß Luzifer erst die Prinzessinnen hinauftragen, dann die drei Genossen (die auch 161 mit hinaufgezogen werden); in 24 werden die Mädchen von unsichtbaren Händen hinaufgetragen, er aber bleibt unten und die andern

werfen ihm auch kein Seil herab. In 129 geht er mit den Erlösten heraus. Nur in 116 läßt er sich zuerst hinaufziehen und dann die Mädchen, sonst hätte, sagt der Erzähler, die Schildwache, die beim Brunnen stand, ihn unten gelassen.

In 90 ließ er sich mit den Mädchen hinaufziehen, geht aber nochmal hinab, den vergessenen Stock zu holen und wird dabei verraten; ebenso segeln in 54 die Brüder fort, während er die von den Prinzessinnen vergessenen Kronen holt; in 190 deckt der Genosse, während Hans den vergessenen Kamm der Befreiten holt, einen Stein über die Höhle und läuft mit der Frau davon. In einer Variante, deren Nummer nicht notiert ist, holt der Held die vergessenen Kleider.

In 78 erwies sich das Seil zu kurz; der Held macht einen Riemen aus der Haut der getöteten Schlange und schießt dem Kameraden das eine Ende hinauf.

Die unterirdische Welt barg aber auch erstaunliche Kostbarkeiten und ihr Entdecker versäumt nicht, von ihnen soviel wie möglich mitzunehmen.

Er läßt mit den Mädchen die großen Schätze hinaufziehen, die er bei ihnen 23, 57, 97, 105, 110, 126, 134, 156, 180, 183, 198, in der Wohnung des Zwergs 201, des Riesen 44 gefunden, die „unermeßlichen Schätze von Gold, Silber und Edelsteinen“, die im letzten Zimmer lagen 41; drei Körbe werden davon gefüllt 104, ein Koffer 75, im Werte von Millionen 39. Mit Gold und Silber waren alle Gemächer gefüllt 55, er nimmt mit soviel er tragen kann 130 und tut es in seine Kiste 47, in seinen hohlen Glasstock (Gold für mehr als eine Trilliarde) 77, belädt einen Esel mit den Schätzen des getöteten Riesen 64. Nachdem er die drei Mädchen einzeln hinaufgeschafft, steigt er noch ein viertes Mal hinunter, die Schätze zu holen 183; es standen unten in dem strahlenden Gemach offene Kisten voll Gold und Silber an allen Wänden, er steigt um ihretwillen mehrmals hinab und bringt jedesmal einen Klumpen Gold mit hinauf 196. Unten stand ein Sarg mit Gold gefüllt; der Held leert ihn in einen Kessel, den er hinaufziehen läßt 95. Der freundliche Erdmann führt den Helden und die erlösten Prinzessinnen in ein Zimmer, darin Gold und Silber und alle Kostbarkeiten in Haufen liegen. Jedes Mädchen erhält einen Satz von drei Kronen, in denen sie, zur Vermeidung eines Fluches, gleichzeitig getraut werden müssen 62. Derselbe zeigt dem Erlöser im Drachenschloß große Schätze, worunter drei goldene Äpfel sich befinden, die der Drache mit den Prinzessinnen gestohlen hatte 51. Derselbe verspricht dem Helden großes Gut zu zeigen, wenn er ihn schone und wird gleichwohl getötet 167. Der Troll verspricht gegen Schonung die Prinzessin und eine Kiste voll Gold 59. Die Prinzessin bietet ihrem Erlöser einen großen Schatz an und ein halbes Königreich 21, weist ihm einen großen Schatz, den ein Hund im Keller des Schlosses bewacht. Der Held erschlägt den Hüter mit dem

Hammer und teilt den Schatz mit den befreiten Prinzessinnen und Prinzen 38.

In 108 gibt die Frau, der Hans Wasser verschafft hat, die drei Töchter mit vielen Kostbarkeiten mit, auch 142 spricht vom Schatze der Baba Jaga.* In 193 sehen die von oben Hereinschauenden auf dem Grunde die Leiche der Alten liegen unter „Gold und Edelsteinen, Panzern und dergleichen unzählbaren kostbaren Dingen", die der Held dann hinaufziehen läßt. Es liegt wohl noch das Schatzmotiv zugrunde, wenn in 97 der erste Saal mit Kleidern und Lebensmitteln angefüllt ist; durch Verwechslung läßt 6 den Helden, nachdem er wieder hinaufgekommen, aus der Waldhütte alles Gold mitnehmen, das er dort findet.

Außer den Schätzen bringt der Held aber mehrfach als Siegestrophäe noch ein Stück von dem getöteten Dämon mit auf die Oberwelt. Seltener wird gesagt, daß er auch das Unterweltschwert, mit dem er seinen Sieg erstritten, mitgenommen habe.

Er hat einen von den Köpfen, die er dem schaurigen Usynja abgehauen, auf die Spitze seiner Lanze gesteckt und läßt sich damit emporziehen; die Brüder entsetzen sich über den Anblick dermaßen, daß sie das Seil fallen lassen 149. Ebenso läßt er in 57 den Kopf des getöteten Riesen hinaufziehen (wie er ihn in 16 statt des sonst üblichen Eisenstabs an das Seil hängt, siehe unten), in 4, 51 wird vor den Schätzen und Prinzessinnen erst der Kopf des getöteten Drachen hinaufgeschafft. In 171 läßt der Held mit den Erlösten auch die Lamia hinaufziehen, die er im Waldhause niedergeschlagen, ebenso in 178 (wo die Mädchen überhaupt fehlen) den Erdmann. Jura nimmt einen Geist aus der Unterwelt im Rohr seiner Flinte mit; als er droben einen Schuß damit tut, zerspringen alle Fenster des Schlosses 119. In 155, wo das dämonische Reich auf der Höhe liegt, wirft die befreite Schwester den getöteten Drachen über den Berg hinunter auf die Erde und „die Brüder bekommen beinahe das Fieber, so greulich war dessen Anblick".

In 113 heißt es nach dem Kampfe, der Held habe Kopf und Schwert des Zauberers genommen und sei gegangen; was weiter damit geschah, wird nicht gesagt. Andere Varianten bemerken ausdrücklich, daß der Held das Unterweltschwert mit hinaufgenommen habe: den Säbel des Geistes 197, das Blitzschwert des Dewen 185, das „berühmte" Schwert und die Zaubergerte des Erdmanns 182, ein erst nach dem Verrate gefundenes Zauberschwert (worüber unten) 161; in 109 nimmt er das Schwert des

* Unten allein gelassen fühlt der Held Hunger und denkt sich: „Ich werde im Schatze der B. J. nachsehen (поищу въ кладовыхъ у бабы-яги), vielleicht finde ich etwas." Er findet da wirklich zu essen. Vgl. oben Var. 97.

Riesen mit und tötet damit den Drachen, auch in 194 hören wir, daß Hans bei seinem Andromedaabenteuer „den aus dem Hause des Hasenreiters erlangten Demantsäbel“ schwingt. Sehr ausführlich ist von dem mitgenommenen Schwert in der norwegischen Variante 54 die Rede (oben S. 163 f.).

Die Genossen oben sind hoch erfreut über die Schätze und noch mehr über die herrlichen Mädchen, die da aus der Tiefe zum Vorschein kommen. Rasch vereinigen sich die Bösen in dem Gedanken, daß es doch am besten wäre, wenn sie für sich behielten, was ihnen so unvermutet in den Schoß fiel: treulos lassen sie den Helden in der Tiefe, indem sie das Seil zerschneiden, nicht mehr hinablassen oder hinabwerfen.

Sie streiten um die Mädchen 26, 39, 70, 73, 136, 145, 166, 176, 197, mit mancherlei oft gefälligen Ausschmückungen. In 137 schimpfen sie um die erste, raufen um die zweite, stechen um die dritte und schönste mit Messern.

Wenige Varianten entschuldigen die Genossen des Helden. In 169 zerbeißt, als der Held daran hängt, eine Schlange das Seil; das war das Weib des sechsköpfigen Dämons, den er getötet. Die das Seil haltenden Diener (keine Genossen des Helden) lassen die Kette vor Freude fallen 162. Die Brüder sind über den Kopf des Usynja, den er mitbrachte, so erschrocken, daß sie das Seil fallen ließen 149. In 179 reißt das Seil mit dem angehängten Stein zufällig und die Brüder gehen nun fort, weil sie glauben, der Held habe daran gehangen und sei getötet. Die Helden von 195 konnten nicht alle das Vieh und die Leute, die der Kan aus der Unterwelt mitnehmen wollte, heraufziehen, da mußte er selbst unten bleiben. In 42, 123, 184 sind die Genossen treu, dafür ist in 42 der Vater untreu, und in 184 sind nur zwei Prinzessinnen hinaufgezogen, die dritte wird anderswo erlöst. In 63 bleibt der Held freiwillig unten, die Genossen sind gleichwohl treulos, da sie sich für die Erlöser ausgeben, ebenso sind sie in 71, wo die Treppe verschwunden ist, als der Held hinauf will, mit den Mädchen davon gelaufen. Über 182 siehe oben S. 166. In 192 hatten sie das Seil zerschnitten an dem das Schaf hing, dann aber bereuend den Helden doch hinaufgezogen, der ihnen verzeiht.

Mehrfach verschließen die Brüder die Öffnung noch besonders, indem sie einen Stein darüber decken 56, 106, 190, oder die obere Tür schließen 173.

Wo das dämonische Reich auf einen Berggipfel verlegt ist (oben S. 120 f.), sind diese Angaben natürlich entsprechend umgestaltet. In 64 kommt der Korb nicht wieder herauf, in dem Hans die Prinzessinnen hinabgelassen. In 149 läßt er die Erlösten von einer Eiche weg auf einer Leinwand den Berg hinabgleiten, die Brüder schneiden die Leinwand ab, in 155 den Riemen, an dem sie herabkamen.

Den Helden hat in mehreren Varianten (so 106, 118, 176, 194, 197, 201) die Jüngste gebeten, er möge sich vor ihr aufziehen lassen: er wollte nicht. Nach anderen warnte ihn das Erdmännchen oder der Vogel (1) vor der Treulosigkeit der Brüder oder er hat selbst Verdacht geschöpft gegen die Genossen und so legt er, als die Mädchen oben sind, statt sich selbst ans Seil zu hängen einen Stein in den Korb oder Seilknoten 4, 5, 8, 10, 13, 17, 21, 22, 23, 27, 41, 48, 50, 55, 60, 61, 94, 101, 102, 108, 117, 130, 134, 139, 150, 154, 161, 168, 178, 179, 201, den Eisenstab 7, 28, 29, 43, 46, 49, 51, 78, 127, 132, 135, einen Baumstamm 31, ein Holz 157, den Kopf des Riesen 16, ein schwarzes Schaf 192: richtig lassen die Treulosen den halb emporgezogenen Gegenstand fallen. In anderen Varianten passiert das dem weniger vorsichtigen Helden selbst; der Schaden, den er dabei erleidet, wird dann gerne mit einer in der Unterwelt erhaltenen Salbe geheilt 79, 86, 109, durch sein Elementarwasser 181; in 110 erweckt der mezzo cristiano den Getöteten, in 136 fällt er, da die Kette über den Fluß ging, ins Wasser.

Die erlösten Jungfrauen sind nun in der Gewalt der treulosen Genossen und müssen ihnen versprechen, ja wohl schwören, die Verräter für ihre Erlöser auszugeben. So kehren sie mit ihnen an den Hof des Vaters zurück, wo die lange vermißten Töchter jubelnd empfangen werden. Ihre Hand ist den Befreiern sicher.

Schwören müssen die Mädchen in 4, 7, 16, 33, 37, 78, 113, 114, 149, 181. — In 55 lehnt die Jüngste das Ansinnen ab und wird oben im Waldschloß eingesperrt. Der Held läßt sie daraus, als er hinaufgekommen ist, durch seinen Svarper (siehe unten) befreien und zu ihrem Vater bringen. In 48 reden die Kumpane den Prinzessinnen vor, das Seil sei zufällig zerrissen. In 51 nehmen sie den Mädchen ihre Schätze und kaufen sich davon kostbare Kleider.

Statt an den Hof des Vaters der Jungfrauen führen die Betrüger die Mädchen hie und da auch an den Hof des eigenen Vaters, den sie über das Schicksal des Jüngsten belügen 107, 119, 155, 198. In 2 berauben sie die Mädchen ihrer kostbaren Kleider und lassen sie laufen.

Öfter will man der Jüngsten einen Mann aufzwingen, den sie nicht mag (einen Edelmann 108, benachbarten Prinzen 174, Zigeuner 136, Hirten 155, Schneidergesellen 179, den Vater des Helden, der seine Frau hat hinrichten lassen 145), soweit nicht einer der Treulosen selbst sie begehrt. In 142 mußte die Jüngste, da sie den Eichendreher nicht nehmen will, Vieh hüten, in einer andern, deren Nummer verloren ist, Gänse.

Unterdessen sitzt der Held traurig allein gelassen in der Unterwelt. Eine Reihe Varianten ist unersättlich genug, ihn aus dieser Unterwelt nochmal in eine unterste zu stürzen,

wo er neue Abenteuer zu bestehen hat. Dabei spielen ein schwarzer und ein weißer Hammel eine Rolle.

Die Prinzessinnen (ein Gärtner, den er unten getroffen in 176) haben dem Helden beim Abschied gesagt, es werde, wenn sie oben sind, ein schwarzer und ein weißer Widder gelaufen kommen. Hans muß sich auf den weißen werfen der ihn zur Oberwelt bringen wird, der schwarze würde ihn in die Unterwelt, die Hölle tragen. Er verwechselt aber die beiden und kommt statt hinauf noch tiefer hinab: 128, 136, 162, 172, 173, 176, 185, 194, 197, 198.

Variationen: ein weißes, zwei schwarze Lämmer 172, schwarzer, weißer und roter Widder: Hans soll auf den schwarzen springen, der ihn auf den roten werfen wird, der auf den weißen 185, drei rote und drei schwarze Ochsen 197. Die Tiere erscheinen Freitag 197, Freitag nachts 185, nachdem Hans ein weißes und schwarzes Haar aus dem Barte des Erdmanns gezogen 162, auf einer Tenne 172, hinter einem Walde 176. In 173 steigt der Held durch eine Falltür, die er zufällig findet, in die unterste Welt, in 136 fällt er durch den Fluß hinab, in 198 durch die Zisterne bis zum untersten Erdschlund. — In 185 und 197 wird Hans zugleich von den Jungfrauen geraten, drei unten befindlichen Pferden je ein Haar aus dem Schwanze zu ziehen, das er in der Not verbrennen soll.

Die Widderformel findet sich, wie man sieht, ausschließlich in östlichen (slavischen, griechischen und asiatischen) Varianten. Etwas Verwandtes finde ich nur in 27. Dem unten über den Verrat Klagenden erscheint das Männlein und heißt ihn auf einen Schimmel, den er hundert Schritte weiter finden wird, aufspringen, der macht im ersten Sprung hundert Stunden; dann auf einen Rappen, endlich auf einen Fuchs, der ihn hinaufträgt. Zu dem Aufspringen auf das Pferd vgl. auch die Variante 116, oben S. 162.

In dieser untersten Welt* aber sieht der Held sich längere Zeit festgehalten**, ja durch die zartesten Bande gebunden, die dem auf die Oberwelt zurückverlangenden zu so schmerzlichen Fesseln werden wie weiland Gahmuret der Liebesbund mit Belakanen.

---

* Sie heißt Unterwelt 172, 185, 194, schwarze Welt 162, Hölle 128 *νέος κόσμος* 173, un autre monde sous la terre par sept fois 197, der Boden der Welt 198.

** Nur in 172, 198 erledigt sich die Sache rasch: Hans wird dort bei zwei Pappelbäumen abgeworfen, in deren Zweigen er das Nest des Vogels findet, der ihn hinaufträgt und braucht hier nur den Vogel, der ihm erscheint, um den Liebesdienst zu bitten.

Der Teufel, erzählt 128, will den Helden, als er bei ihm angekommen, in ein glühendes Bett legen, schont ihn aber, als er verspricht des Teufels Tochter zu heiraten. Er wohnt mit ihr in einem prächtigen Schloß und darf nur einen Baum im Garten nicht anrühren. Er entlockt einst seiner Gattin das Geheimnis des Baums: in seinem Wipfel hängt ein Apfel, den man nur hinter sich zu werfen braucht, um hin zu gelangen wohin man will. Er holt ihn und wünscht sich hinauf. Wir stellen hierzu gleich die indische Variante 190, die die Widderformel nicht kennt: der vom Genossen Verratene wird in der Unterwelt gezwungen, die Tochter des Kuavang (oben S. 166) zu heiraten. Er aber sät die Schlingpflanze Koy, die rasch hochwächst, gibt dem Kinde, das er von der aufgezwungenen Frau hat, statt Reis gekochte Steinchen und klettert an der Pflanze auf die Oberwelt.*

In den übrigen Varianten aber ist hier der Andromedatypus eingefügt, dem wir oben schon an anderer Stelle der Erzählung begegnet sind. Hans trifft in der Unterwelt eine Alte**, verlangt zu trinken, kann aber kein Wasser bekommen, weil ein Drache an der Quelle liegt, der in bestimmten Terminen durch Mädchenopfer besänftigt werden muß; eben ist die Prinzessin an der Reihe. Der Held geht zu ihr, schläft in ihrem Schoß, wird beim Nahen des Untiers durch ihre Tränen geweckt und tötet den Drachen. Die Prinzessin zeichnet ihren Befreier, oder er schneidet die Zunge aus, so daß er erkannt wird, auch wo ein Verräter sich die Erlösungstat zumißt. Die Hand der Prinzessin verschmäht er und verlangt nur auf die Oberwelt befördert zu werden, was dann der Riesenvogel besorgt 172, 176, 185, 194, 197.

Auch ohne die einleitende Widderformel findet sich die Andromedageschichte an das Unterweltabenteuer gereiht.

Von der Jüngsten weg geht der Held „in ein anderes Königreich". Dort sind die Mädchen in Trauer, weil eine zwölfköpfige Schlange täglich eine von ihnen als Speise begehrt; eben wird ihr die Zarentochter an den See gebracht. Der Held tötet die Schlange, ein Diener gibt sich für den Erlöser aus, wird aber entlarvt. Die Hand der Befreiten lehnt der Held ab; er könne sie nicht heiraten ohne den väterlichen Segen. Er geht zurück und holt die drei vorher erlösten Mädchen 137.

Als die Brüder die Kette verräterisch losrissen, stürzt der Held durch

* Dasselbe Beförderungsmittel zeigt 193. Der Held findet unten Kirschkerne, pflanzt sie und legt sich auf die Leiche der Alten schlafen. Nach vielen Jahren erwacht, findet er die Kirschbäume groß und klettert hinauf. Er kommt nachher erst in den Götterhimmel, dann zu den Schumnu, deren Chan er tötet; eine weibliche Schumnu schlägt ihn mit einem Hammer, daß die Funken wegsprühen, die sogleich als Sterne an den Himmel versetzt werden. Vgl. dazu Grimm KHM 112, Cosquin 56.

** In 176 findet sich der Held unten sofort an der Quelle. Ebenso ist der Ausgang gekürzt: aus dem Schlaf nach dem Kampfe erwacht der Held vom Zischen der Schlange, die die Adlerjungen bedroht.

den Fluß in die Erde, wo „eben solch ein Volk“ wohnt. Dort fraß ein Dämon (er wird кощей безмертный genannt) die Menschen, eben ist die Königstochter an der Reihe. Der Held erbietet sich gegen den Zar, die Tochter zu retten, stellt sich hinter die Tür, schlägt den K. als er eintritt in die Erde und deckt ihn mit einem schweren Steine zu. Ein Soldat gibt sich für den Erlöser aus, weiß aber nicht wo die Leiche liegt und als der Held ihm die Stelle zeigt, kann er den Stein nicht heben, den jener mit dem Fuße wegstößt. Der Zar verweist noch auf einen Raben im Walde, der alle tötet; der Held will auch ihn erschießen, läßt ihn aber am Leben, da er sich erbietet, ihn auf die Oberwelt zu bringen 136.

Nach dem Verrate in der Unterwelt umherspazierend, kommt Sir Peppercorn ans Ufer eines Sees, wohin soeben ein Mädchen in Brautkleidern gebracht wird als Opfer für den Drachen, der jährlich ein Mädchen verschlingt. P. bittet, neben ihr schlafen zu dürfen, die Tränen des Mädchens wecken ihn, als der Drache erscheint, den er tötet. Die Prinzessin besteht beim Vater darauf, daß P. sie heirate. Ihn aber quält die Sehnsucht nach der Oberwelt und seine Frau selbst erbittet, an ihren Söhnen sich tröstend, für ihn beim Vater die Erlaubnis zur Heimkehr, die ein Riesenvogel ermöglicht 163. Sehr ähnlich erzählt 166. Hier wird eine Lamia getötet, die nur gegen Menschentribut das nötige Trinkwasser aus dem See entnehmen läßt; die Hand der Prinzessin lehnt der Held mit der Begründung ab, daß er auf der Oberwelt „eine große Sache“ habe, worauf der König ihn durch einen Adler hinaufbringen läßt.

Einmal findet sich die Geschichte noch eingefügt, nachdem der Held schon wieder auf die Oberwelt gelangt ist. Vom Adler hinaufgetragen, kommt Hans in eine Stadt, die in Trauer ist: der Zauberer des benachbarten Waldes verlangt jeden Morgen eine Person zum Fraß und heute hat die Königstochter das Los getroffen. Er tötet den Zauberer und wandert weiter in die Stadt der von ihm in der Unterwelt erlösten Prinzessin 102.

In Verbindung mit einem anderen verbreiteten Typus (Nachweise bei Köhler, Kl. Schr. 1, 432 ff.) erscheint die Andromedaformel in 122. Der Held tötet den Zwerg in der Höhle, findet dann das Seil hinaufgezogen und tappt sich in eine zweite Höhle, aus der er in lichten Wald gelangt. In einer Hütte findet er eine blinde Alte beim Essen und hält, hungrig, wacker mit. Die Alte merkt am raschen Schwinden der Speisen, daß jemand hier ist, Petru nennt sich auf ihre Frage ihren Sohn, wird als solcher angenommen und die Schafe hüten geschickt. Er soll aber die Schlucht meiden, wo die Drachen wohnen, die der Alten die Augen geraubt haben. Petru treibt natürlich sofort dorthin, bläst auf einer Pfeife, die Drachen erscheinen, verlangen Unterricht in dieser Kunst, Petru heißt sie die Klauen in eine gespaltene Eiche stecken und klemmt sie ein. Nun fordert er die Augen der Alten: sie soll sich nur dreimal im Milchteich bei der Schlucht waschen! Die Drachen werden getötet, die Alte wieder sehend.

Nach einiger Zeit treibt es den unruhigen Gesellen weiter. Er schont unterwegs einen Fuchs, Wolf, Bär und erhält von jedem ein Junges mit. Er kommt in eine Stadt voll Trauer; eine Alte erklärt ihm, ihr Sohn, ein zwölfköpfiger Drache, fordere aus jedem Haus eine Tochter, heute ist die Königstochter an der Reihe. Petru kauft sich zwölf Pfeile, geht zu den Sümpfen, wo jene in Todesfurcht kniet, legt sich ihr in den Schoß, daß sie ihm die Haare ordne und entschläft. Gegen sein Verbot greift sie ihm in die Tasche, beim Erscheinen des Drachen streift sie im Schreck unbemerkt einen Pfeil heraus. Ihre Tränen wecken den Schlafenden, der mit elf Pfeilen elf Köpfe des Drachen abschießt. Für den zwölften fehlt das Geschoß; Petru schießt ihn mit einer Stecknadel des Mädchens herunter, schneidet die Zungen aus und legt sich zu neuem Schlaf. Ein Zigeuner schneidet ihm den Kopf ab und führt Prinzessin und Drachenköpfe fort, der Fuchs aber nimmt einer Schlange ein Wunderkraut, das den Kopf anheilt, der Wolf holt, während der Bär die Totenwache hält, bei einer Alten Lebenswasser. So kann Petru zum Kaiser gehen. Die Zungen weisen ihn aus, der Zigeuner wird in einem Faß, das innen mit Nägeln besetzt ist, den Berg hinabgerollt, Petru heiratet die Erlöste und wird später Kaiser.

Die Blindengeschichte, die hier dem Andromedatypus sich vorschiebt, findet sich sehr ähnlich in dem Zigeunermärchen 178 wieder. Allein gelassen findet der Held unten in einem Hause ein altes Ehepaar, dem böse weibliche Wesen (Zenen) die Augen genommen haben; das nimmt ihn als Sohn an. Er soll ihre Schafe weiden, doch nicht auf die rechte Seite, ins Land der Zenen, die auch ihn blenden würden. Aber nur drei Tage weidet er nach links, macht sich eine Flöte, weidet dann nach rechts. Die Zene erscheint, er heißt sie nach der Flöte tanzen, zerbeißt das Instrument. „Warum, wo ich im schönsten Tanzen bin?" „Komm mit zum Ahornbaum, daß ich sein Herz herausnehme und eine neue Flöte mache!" Er spaltet den Baum, heißt sie das Herz herausholen, klemmt ihr die Hände ein. Sie muß verraten, daß die Augenpaare der beiden Alten im dritten Gemache in einem Glase sind; sie müssen mit Wasser aus dem anderen Glas befeuchtet, eingesetzt und wieder mit Wasser gesalbt werden. Er haut ihr den Kopf ab, macht die Alten sehend, die nun auf einem Bock und Schaf zu ihren Verwandten reiten. Er spaziert im Wald und entdeckt das Adlernest. Hier zeigen das dritte Gemach, das Zauberwasser, das Reiten auf dem Widder deutlich, an welchen Punkten des Unterweltabenteuers die Geschichte einhakte. Auch in 169 begegnen wir ihr. Verraten trifft der Held unten einen blinden Greis, der auf spärlich bewachsenem Hofe weidet, weil der Hundskopf, der ihn geblendet, ihn nicht auf die fette Weide läßt. Der Held bearbeitet den Hundskopf mit der Keule, bis er ihm den Zaubertrank verrät, der den Alten wieder sehend macht und spießt ihn dann an die Erde. Der Hundskopf hatte auch immer die Adlerjungen durch Hagel getötet, gegen den der Held sie schützt; zum Dank trägt der alte Vogel ihn hinauf.

Entstellt durch Verquickung mit der Vogelgeschichte bietet 135 die Erzählung. Der Held trifft die blinden Alten beim Kochen und Essen, ißt ihnen alles weg, schützt Adlerjunge vor einem Feuerregen, versteckt sich auf den Rat der Alten vor der rückkehrenden Adlermutter, verlangt von ihr als Lohn, daß sie die Alten sehend mache und erhält ein Zauberkraut, das dies bewirkt. In 201 endlich klingt der Typus nur an, ohne durchgeführt zu werden. Der Held trifft unten eine Alte mit einer Ziege, die schwarze Milch gibt, weil sie Kohle und Erde frißt. „Warum weidet sie nicht auf diesen Wiesen?“ „Sie sind nicht mein!“ Der Held weidet sie auf den Wiesen und sie gibt weiße Milch. Er wandert weiter und trifft das Nest.

Einen anderen Typus fügt an dieser Stelle 64 ein. Der Held, auf dem Berge allein gelassen, holt auf den Rat des Raben die Stute des getöteten Riesen aus dem Stall, die ihn fortbringen wird. Im Stalle schlägt eine Tür ständig auf und zu, sie verletzt den Helden schwer, der Rabe heilt ihn. Wir erkennen in diesem Motiv schon deutlich eine Einwirkung des Typus vom Wasser des Lebens und richtig wird der Erzähler von der einmal aufgetauchten Reminiszenz fortgerissen (der Held trifft weiter „three full heroes“ auf dem Rücken liegend, einen Speer in der Brust; sie erwachen als er herausgezogen wird; sie treffen weiter eine Hexe, die seine Genossen versteinert, er bezwingt die Hexe und holt für die Versteinerten unter Gefahren Lebenswasser auf der Stute), findet aber doch den Weg zurück: die Stute bringt den Helden endlich ins Land der Prinzessin, wo er sich als Goldschmied verdingt. Merkwürdig trifft mit dieser schottischen die sizilische Variante 117 zusammen. Der Held findet, verraten, in der Unterwelt gleichfalls das Pferd des getöteten Riesen, das ihn bleiben heißt. Und hier läuft nun unser Märchen ganz in den Typus vom Lebenswasser über: der Vater des Prinzen hat das Augenlicht verloren und kann nur mit dem Wasser der Fata Morgana geheilt werden, die älteren Brüder finden es nicht, wohl aber der Jüngere auf seinem Pferd usw. in ausgeführter Erzählung, die nicht mehr in den Bärensohntypus zurückfindet. Daß beiderseits Verrat der Brüder vorliegt, gab wohl den Anstoß zur Vermengung der Typen.

Eine Geschichte von primitiver Erfindung, bestimmt dem Helden eine Reihe Talismane zu späterem Gebrauch zu verschaffen, bietet 47. Der Held trifft unten in einer Erdhütte einen „gammel Kjæmpe“ der ihn fressen will. „Ich will dir etwas Besseres geben,“ sagt Hans und bewirtet ihn mit seinem Zaubertuch. Im Tausch erhält er dafür eine Pfeife, die von der einen Seite geblasen, Soldaten ruft, von der andern sie verschwinden macht. Er läßt sogleich Soldaten kommen und den Alten töten und hat sein Tuch wieder. Auf dieselbe Weise erhält er in einer zweiten Hütte einen Hut, der, gedreht, aus jeder Seite Kanonenschüsse abgibt, in einer dritten einen Stab, der überallhin gebahnten Weg macht. Damit kommt er hinauf.

Glücklich wie der Held unseres Märchens selbst sind wir, nach so langem Verweilen in der Tiefe endlich auf die Oberwelt zurückkehren zu können. Wenn diese Rückkehr nur eine so einfache Sache wäre!

In einigen Fassungen freilich hilft Hans sich selbst auf die Oberwelt.

Er haut mit seiner Axt, seinem Eisenstock Stufen 57, 75, steigt auf Steinen empor, die er aus der Brunnenwand zieht 76. Es fällt ihm ein, daß er doch vielleicht wie ein Schornsteinfeger hinaufklimmen könne; als nach zwei Tagen und einer Nacht ihn die Kräfte verlassen, stärkt ein Gebet ihn so, daß er doch die Oberwelt erreicht 50. Er findet einen unterirdischen Gang, der ihn ans Licht führt 142. In 186 rudert er auf einem abgehauenen Bein des Riesen an die Küste; nacher trägt ihn aber doch der Rak hinauf. — Für sich stehende Formulierungen bieten endlich noch das stark zerstörte 196 (den Helden trägt der Stein empor, auf den er kraftlos niedergesunken ist) und 158, wo der Auszug nicht ganz deutlich ist: der Held „läßt sich von einem Mädchen hinaufziehen, das gekommen war, Wasser zu schöpfen (er hatte eine junge Erle an ihr langes Haar gebunden und selbst sich auf den Stamm gesetzt)."

Eine große Zahl von Varianten benützen den Erdmann, den sie vorher klüglich gespart, daß er den Transport des Helden auf die Oberwelt entweder selbst übernehme oder doch einleite. Es geschieht das in sehr verschiedener Weise und mancherlei Weiterbildungen schließen sich hier an.

Dem Ursprünglichen am nächsten steht augenscheinlich die Formulierung, nach der der Erdmann durch wiederholte (oben S. 136 f.) Mißhandlung oder doch Bedrohung gezwungen werden muß, sich dem Verratenen hilfreich zu erweisen.* Er wird beim Barte gepackt und geschüttelt, bis er hinauf, ja noch zum König trägt 39; beim Barte gepackt und mit dem Tode bedroht 91, mit dem Tode bedroht, bis er zum rettenden Vogel weist 7, bedroht, bis er hinaufträgt 59, 61, eine Treppe baut 66. In 41 findet der Held den Erdmann endlich in einem Winkel, den Bart noch immer um die Eiche gewunden; er wird gezwungen, mit dieser Last den Helden zu dem Baume zu weisen, auf dem er nach siebentägigem Klettern das Nest des Greifen findet, der ihn vollends hinaufträgt. In 5 ist das drohende Verlangen an den Erdmann fälschlich gleich nach der Ankunft des Helden

* In 107 zeigt der Alte, der den Helden zunächst durch den Zauberer töten lassen will, sich gefügig, als er dessen Leiche erblickt und zeigt den Gang, der hinaufführt. — Hierher gehört eigentlich auch 126: der Held tötet unten viele böse Geister, endlich erscheint ein guter Geist, der ihn hinaufbringt.

in der Tiefe gerichtet; er hat nach Verlust des Barts nicht mehr die Kraft, es zu erfüllen und weist den Starken zu den Prinzessinnen.

In anderen Varianten erscheint die Alte an Stelle des Erdmanns. Die Hexe lacht den Verratenen aus, da schlägt er sie so lange an die Wand, bis sie ihm den Ausgang zeigt 26. Mit dem Tode bedroht, gibt die Mutter des getöteten Zauberers einen Sack voll Nägel, daß der Held sich eine Leiter machen kann, die ihn hinaufbringt 101. Die Hexe muß, bedroht, ihn mit den Prinzessinnen hinaufschaffen 46, den Drachen kommen lassen, der ihn hinaufträgt 10. Die Frau, die Makkaroni bäckt, muß, mit dem Stock bedroht, geflügelte Genien herbeipfeifen, die ihn tragen 100. Nachdem die Hexe das Versteck des Erdmanns gezeigt und dieser seine Prügel empfangen, läßt sich der Held von ihr hinaufhexen 6. Bedroht rät ihm die Alte, sich ins Königreich der Zwerge hinabzulassen; er tut es und bedroht auch diese bis sie ihm den Greif verschaffen 24.

In anderen Fassungen zeigt der Erdmann sich ohne erneute Mißhandlung bereit, dem Helden zu helfen. Er weist die Öffnung der Höhle, wo ein Schifflein auf schönem Bach den Helden hinausführt 20, trägt hinauf 3, 15, 22, gibt einen Hut, der aufgesetzt alle Wünsche erfüllt, so daß der Held sich hinaufwünschen kann 51, faßt ihn in seine Arme, dreht sich dreimal mit ihm und er ist oben 177, heißt ihn mit der Dose, in der er eben gefunden wurde, spazieren gehen, da ist er auf einmal droben 62, gibt ihm einen Hammer, wie er damit an die Tür schlägt ist er oben 8.

Ähnlich die Alte: sie zeigt sich unerwartet gütig und gibt einen Ring, mit dem Hans sich hinaufwünschen kann 95, einen Schlüssel vor dem der Berg sich öffnet 86, eine Fee zeigt den Weg hinaus, auf dem er nur nicht umschauen darf, was Hans besser als Orpheus befolgt 79.

In 4 ruft der Held den Erdmann durch eine Weidenflöte, die er, unten gelassen, zufällig in einem Kasten gefunden und befiehlt ihm, eine Treppe zu bauen. Als der nicht will, packt Hans ihn bei den Haaren und schleudert ihn solange herum, bis er sich zum Treppenbau bequemt. Auch sonst wurden sehr häufig der Erdmann oder andere hilfreiche Geister durch einen Talisman, zumeist eine Pfeife oder Flöte, herbeigerufen, die unten gefunden wird.*

Die Flöte ruft eine Schar Erdmännchen 17, einen schönen Mann 19, den Erdmann 29, einen Geist 48, Teufel 96, unsichtbare Macht 113, die Hans hinauftragen. In 8 ruft die Pfeife eine Schar Erdgeister, deren Anführer, eben der Erdmann aus dem Waldhaus, dem Helden einen Hammer

* Gefunden an der Wand 17, 172, im Fenster 2, 133, in einer Höhlung 21, Schublade 4, Schrank 8, Bett 48, im Korb über der Tür zusammen mit Schwert und Rute 18, erhalten von der dritten Prinzessin 29, vom Geist bei der Einklemmung 181, dem Adler, nachdem er hinaufgetragen 63, nebst Kaisermantel und Krone aus dem Spiegel gefallen, als ein Stein dagegen geworfen 113; vom Erdmann schon bei der ersten Begegnung erhalten 181.

gibt: wie er damit an eine Tür schlägt, ist er wieder auf der Oberwelt. In 18 wird der Erdmann mit einem Glöckchen gerufen, heißt den Helden auf der mit dem Schwert zusammen gefundenen Flöte blasen, da erscheinen viele Erdmännchen und bauen die Treppe. Zum rettenden Vogel weist den Helden der Erdmann durch die Fleudouse gerufen 181. In 157 lenkt Hans durch Flötenspiel den Flug des Drachen; in 94 pfeift der Alte, vom Helden drohlich um Hinaufbeförderung angegangen, die Vögel zusammen, in 100 muß eine Alte zwei geflügelte Diener herbeipfeifen.* In 2 bläst der Held trotz Warnung der dritten Prinzessin auf der bei ihr gefundenen Flöte: der Erdmann erscheint, flieht aber, sowie er seinen Peiniger erblickt. Auch in 21 wird der Erdmann sofort nach Ankunft des Helden in der Unterwelt mit der Pfeife gerufen, bittet um Schonung und gibt die Mittel zur Befreiung der Jungfrauen an, später trägt er ihn am Rockzipfel hinauf. In 12 windet die Alte den Helden** mit einer Haspel auf die Oberwelt. Er steckt vorher ein Horn ein, das bei ihr an der Wand hing; damit ruft er später auf der Oberwelt Zwerge, die ihm die Kleinodien der Prinzessinnen heraufholen.

Einzelne Varianten zeigen hypertrophische Wucherungen des Grundmotivs. Der Verratene findet eine Pfeife, auf deren Ton ein Soldat erscheint, der muß ihm ein Regiment, Generalskleider, Pferde und einen Weg auf die Oberwelt schaffen 131, ein Regiment und eine Treppe 133. Er findet zahlreiche Trompeten und Trommeln, sie rufen Kavallerie und Infanterie herbei, die verschwindet, wenn man die Instrumente verkehrt benutzt. Hans nimmt je eine mit auf die Oberwelt zur Stütze seiner Königsmacht 23. Er findet Posaunen, Pfeifen und Trommeln, die Armeen und drei Generale herbeirufen, die müssen ihm königliche Kleider und Waffen bringen, werden dann entlassen. Nach dem Verrat ruft er sie wieder, sucht und findet drei Landsleute unter ihnen, die ihm den Weg hinaus ans Meer und darüber ins Vaterland zeigen; zwei von ihnen sterben unterwegs, da sie grau werden, wie sie die Speisen auf dem Schiff kosten, nur der dritte kehrt mit dem Helden heim.

Neben diesem Herbeipfeifen, -blasen und -trommeln zeigen sich andere Formulierungen. In 89, 90 ruft Hans den Erdmann, indem er in das ihm abgehauene Ohr beißt. Der Gerufene trägt ihn dann ohne weiteres hinauf 89, verwandelt sich in einen Bock, und oben, gezwungen den Helden noch zu seinen Kameraden zu bringen, in ‚um begueiro', wofür ich im Wörterbuche keine Aufklärung finde 90.*** Der Held dreht den Ring, den der

* Einer von diesen Dienstmännern verlangt dem Helden droben 100 frcs. für die Beförderung ab: „Da!" ist er totgeschlagen.

** Mit samt den Prinzessinnen, aber in der Mitte wird es finster, eine Scheidewand trennt sie, jene kommen direkt nach Haus, der Held muß erst um den Berg herum.

*** In 88 soll Luzifer das abgehauene Ohr ähnlich nur zurückerhalten, wenn er die Prinzessinnen zu ihrem Vater, den Helden selbst in ihre Heimat schafft.

Zwerg ihm gegeben, da erscheinen Zwerge und winden ihn heraus oder bauen die Treppe 13, 36, findet einen Ring am Finger des getöteten Zwergs, wie er ihn dreht erscheinen Luftgeister, die ihn hinaufschaffen 28, er findet einen Ring 92, einen rostigen Ring in einer Schublade 179: wie er den reibt, erscheinen zwei Mohren, die ihm einen Adler bestellen, ein Geist, der ihn hinaufschafft. Er nimmt einen Geldbeutel von der Wand und sogleich fragt eine Stimme nach seinen Befehlen; er wünscht hinaufbefördert zu sein 115. Er findet ‚il libro del comando‘, das der Riese besaß und wünscht sich hinauf 109. Er findet auf dem Tisch zwei Karten: wie er ihre Aufschrift ‚Klør Aes‘ und ‚Klør Hans‘ liest, erscheinen sogleich Trolle 49; er findet ein Kartenspiel, sagt unwillkürlich die Namen der Figuren auf und wie er beim Treffbuben laut hinsagt ‚Svarper‘, erscheint „einer“ und schafft ihn hinauf 55. Er nimmt den Zauberstab, den er dem Geist im Ringkampf abgenommen, aus einer Hand in die andere, sogleich erscheinen dienstbare Geister — ein Mensch, die ihn hinauf- bezw. hinabbringen 140. Oder Hans bedient sich der Kleinodien, die er von den Prinzessinnen erhalten (oben S. 172 f.): öffnet die Nuß, da erscheinen Diener die ihn forttragen 174, wünscht sich mit dem Apfel hinauf 98 (indem er ihn in die Luft wirft), 119, mit dem Zauberstäbchen 103, 111.

Die seltsamste Formulierung hat 106. Der Held klagend und hungrig umhersuchend, findet den Backtrog (madìa) des Zauberers und darin viel Fleisch, er schneidet sich ab, je mehr er schneidet, um so mehr wächst das Fleisch. Da stellt er sich darauf und schneidet bis er oben ist. Das Fleisch ist offenbar Reminiszenz aus der Adlerformel, das Wachsen erinnert uns an die rasch wachsenden Gewächse, die den Helden in zwei anderen Varianten hinaufschaffen, oben S. 179.

So mannigfaltig und verbreitet nun alle diese Bestimmungen sind, die das Erdmännlein oder einen Talisman mit der Beförderung des Helden bemühen: das Ursprüngliche sind sie offenbar nicht. Sie setzen vielmehr dort ein durch die Erzählung selbst bereitgelegtes Agens, hier einen Gemeinplatz an die Stelle einer eigenartigen unserem Märchen zwar nicht in ihren konstitutiven Elementen, aber in ihrer besonderen Ausprägung eigentümlichen Formel, nach der ein Vogel den Helden auf die Oberwelt schafft.

Dieser Vogel findet sich in verschiedener Weise qualifiziert.

Er heißt öfter einfach ein Vogel, großer, riesiger, ungeheurer Vogel 5, 16, 139, 144, 154, 162 (sein Nest wie eine Tenne, die Jungen so groß wie Ochsen), 163, 168, 173, 180, 198. Häufiger aber wird er bestimmt und heißt am öftesten Adler 34, 37, 56, 63, 67, 73, 80, 91, 92,

94, 97, 102, 105, 108, 112, 114, 118, 120, 121, 130, 138, 160, 166, 171, 172, 175, 176 (le roi des aigles), 183, 185, 194, 201, seltener finden sich andre Namen der Naturgeschichte: Rabe 78*, 181, Krähe 136, Taube 66, 71, 110, zwölf Tauben 150, Elster 1, Strauß 7, 156; häufiger werden phantastische Tiere genannt: der König der Vögel 81, der Vogel Greif 24, 35, 41, der Vogel Dam 54, der Vogel Oja-Aja 157, Gril 159, Kara-Kus 195, Rokh 197, Drache 104, 127, 132, Walddrache 167, Schlange 152, ein großes Tier 65, „ein phantastisches Tier“ 83. Der ursprüngliche Vogel schimmert noch hindurch, wenn das Pferd, das den Helden hinaufträgt, durch die Luft fliegt 155, 161, der Zauberer seine Kinder auf einem Baume versteckt (worüber unten) 134, dem Helden und seinen Genossen Flügel gibt, die wieder verschwinden als sie oben sind 77, der Alte sich in einen Adler verwandelt 34 (in einen Ziegenbock 137), die Alte als Lohn des Hinauftragens eine genügende Portion Fleisch fordert 32, die zwölf tragenden Burschen durch die Federchen gerufen werden, die der Rabe gespendet hat 145.

Zu dem Vogel kommt der Held zunächst in der Weise, daß er zufällig unten herumgehend ein Nest entdeckt mit seinen Jungen.

So in 108, 135, 139, 154, 156, 162, 163, 176, 178, 183, 194, 197, 201. Auch in 167 mit eigentümlicher Formulierung: der Held wirft seinen Stab in die Höhe und dadurch ein Junges aus dem Drachennest. Der Alte kommt, ist erst zornig, trägt aber auf Verlangen hinauf. In 134 will der Zauberer ihn hinauftragen, wenn er seine Jungen gegen den anderen Zauberer schützt. Oder Hans begegnet gleich den Vogel selbst 56, 97, 102, 105, 150, 152, 170, 180; in 114 ruft er ihn mit seinem Zauberstab. Eine Zwischenstufe bietet 121: Hans trifft einen jungen Adler, der ihm rät zur Mutter zu gehen. — In 136 statt der geschützten Jungen das allgemeinere Motiv vom dankbaren Tier: er hat einst eine Krähe geschont, sie trägt ihn jetzt hinauf.

Wo das Andromedaabenteuer eingefügt ist (oben S. 179 f.), stellt regelmäßig der Vater der befreiten Prinzessin den Vogel oder weist auf ihn. In 173 ist das Mädchen Königin der Vögel, in 166 der Vater König der Tiere. Er ruft die Adler zusammen, aber keiner will hinauftragen bis endlich ein dreihundert Jahre alter Adler mit Flügeln wie Schiffssegel sich erbietet. In 70 hat der Erdmann die Vögel zusammengerufen (wie auch in 94, 148), alle weigern sich, er sieht, daß ein alter Adler noch fehlt,

* Die Alte ruft: „Ici, Colibri!“, da erscheint ein riesiger Vogel, dreimal so groß wie ein Adler, der aber „doch nichts anderes ist als ein Rabe“. — Auch in 145 hat ursprünglich offenbar der Rabe den Helden auf die Oberwelt getragen, der ihn nach der Erzählung im Kampf emporträgt. Besiegt mußte er ihm ein Federchen geben, damit ruft der Held nach dem Verrat, auf die Erde schlagend, zwölf Burschen, die ihn hinauftragen.

ruft und schilt ihn, er muß hinauftragen; ähnlich 175. Das ist ein aus anderen Typen (z. B. der gestörten Mahrtenehe) wohl bekanntes Motiv. In 63, 72 stellt der Riese den Vogel nach Ablauf des Dienstjahrs (oben S. 165).

In anderen Fassungen hat die Prinzessin den Vogel gestellt oder nachgewiesen 65, 112, 198. In 127 erklärt die Alte vom Waldhaus dem unten Gebliebenen, sie sei die dritte Schwester, die gleichfalls erlöst wäre, wenn ein unten schlummernder Drache im Meer ersäuft würde. Sie steigen zusammen auf seinen Rücken, töten ihn als sie über dem Meer schweben und werden von einem Schiff aufgenommen.

Diese Angabe führt uns zu den Fassungen hinüber, in denen der Erdmann den Vogel besorgt: 5, 7, 24, 41, 80, 81, 91, 92, 94, 104, 157, 181, oder die Alte 10, 73, 78 oder beide 138: der Held findet den Ellenbart, der heißt ihn zu einer Hütte gehen, wo ein langer Bauernkerl von einer Ecke zur andern reichend liegt, und ihn fragen. Der schickt ihn hinter die dreißig Seen in die Hütte der Baba Jaga, die den Adler hinter sieben Türen bewahrt. — In 161 trifft der Held unten in einem Gehöft drei Brüder, fordert sie zum Ringkampf, sie trauen sich nicht, er tötet sie. Öffnet eine Tür, ein Schwert fliegt ihm entgegen und spricht: „An dir habe ich einen bessern Herrn erlangt; sag bloß ‚Schwert, hau alles zusammen!' und es geschieht." Er findet im Stalle ein Pferd, setzt sich drauf und wird hinaufgetragen.

In 34 verwandelt der Erdmann selbst sich in einen Adler, in 137 in einen Ziegenbock, der hinaufträgt.

Den Helden hinaufzutragen wird der Riesenvogel in vielen Fassungen, und es scheint das wohl das Ursprüngliche, dadurch geneigt gemacht, daß Hans seinen Jungen in einer Fährlichkeit beisteht.

Er schützt sie gegen eine Schlange, die sie im Neste auf dem Baume bedroht und von ihm getötet wird 41, 162, 171, 172, 176, 194, 197, 201, einen Drachen 156, 178 (der jedes Jahr die Jungen tötete) 185, ein Ungeheuer 163, einen Raben 118; tötet eine Natter, die die Eier fressen will 102, einen greulichen Wurm, in dessen Gestalt ein Zauberer die auf einen Baum geflüchteten Kinder eines anderen Zauberers bedroht 134, eine Schlange, die den Adler selbst fressen will 108. In 154 füttert er einen großen Wels mit Steinchen, die er ihm zuwirft: der Wels hätte sonst die neun Vogeljungen auf dem Baum am Wasser gefressen. Oder er füttert die Vogeljungen selbst 5, 7, 37 und das verpflichtete den Vogel ganz besonders, denn er hatte bisher nie Nachkommenschaft erzielen können,* weil er, um Nahrung zu holen, immer so lange weg war, daß die Jungen inzwischen verhungerten 5, weil er nur alle sechs Monate einmal kam 7. Oder er schützt die Jungen vor einem Gewitter 139, 149, 183, einem Hagel

* Dasselbe in 178 und 185, s. oben.

169, vor einem Feuerregen, der die Nachkommenschaft bisher regelmäßig vernichtet hatte 135. Das Motiv ist entstellt, wenn er die jungen Adler entdeckt und von ihnen angewiesen wird, er möge ihre Mutter bitten, ihn hinaufzutragen 121, seinen Stab in die Höhe schleudert, dadurch zufällig ein Junges aus dem Nest des Walddrachen wirft, der Alte herbeieilend ihn anherrscht, warum er das getan habe, und ums Hinauftragen gebeten wird.

Die letzte Abweichung* enthält zugleich eine Erinnerung daran, daß nach mehreren Varianten die nach Rettung der Jungen herbeieilenden alten Vögel den Helden fressen wollen,** aber auf Bitten der Jungen davon abstehen 5, 7, 162, 172; in 41 und 178 verschlingen sie ihn wirklich, speien ihn aber unversehrt aus, als sie von den Jungen den Hergang erfahren. Dagegen zeigen sie in 171, 176 mit einem schönen, aus der Salomosage bekannten Motive sich dankbar. Der Held hat unter dem Baume schlafend das Zischen der Schlange gehört und die Jungen gerettet; über dem Wiedereingeschlafenen bleiben die Alten nun mit ausgebreiteten Flügeln stehen, um ihn zu beschatten.

Der Weg aber auf die Oberwelt ist weit, und daß auch den ungeheuren Vogel die Kraft nicht verlasse, muß er unterwegs gefüttert werden.

Mit Fleisch (Fleisch und Wasser 139, 194), sagen die einen Varianten, andere geben genauer an, was der Held für das Tier mitzunehmen hat: ein Faß voll Fleisch 127, 132, sieben Zuber Schaffleisch 136, einen Sack voll Fleisch und Brot 110, zwei Beutel voll Wild 148, drei Tonnen Vögel 183, vier Tonnen Roggen 54, hundert Pfund Fleisch 24, das Fleisch des getöteten Lindwurms 112,*** Rindfleisch 136, ein Lamm 34, 94, neun Lämmer und neun Laib Brot 154, zwölf Schafe 163, hundert 108, vierzig Hämmel 176, fünfhundert 71, zehn Hammelviertel 197, vierzig Fettschwänze 185, zwölf Kälber und zwölf Backofen voll Brot 178, eine Färse 201, zwölf

* Eine andere im Amor-Psychetypus häufige Wendung hat das Motiv in 136 genommen: er bedroht einen Raben (der alle Menschen fraß) mit der Flinte, der bittet nicht zu schießen und will ihn dafür hinauftragen.

** 41 sagt sinngemäß: weil sie den Schlangentöter mit Blut bespritzt beim Neste finden und glauben, er habe die Jungen getötet. 7 sagt „vor Freude“, und wirklich fressen auch in 135 die Alten ihre eigenen Jungen (der Held hat sich versteckt) vor Freude auf und speien sie wieder aus.

*** In 97 verspricht der Held dem Adler den getöteten Riesen für das Hinauftragen; in 104 wirft er dem Drachen, der Punkt zwölf schon zu kommen pflegt, auf Rat der Alten einige von den Getöteten vor und gibt ihm einen Topf Wasser dazu, setzt sich auf ihn, als er nach der Mahlzeit eingeschlafen ist, und wird hinaufgetragen.

Ochsen und zwölf Brote 150, dreißig Ochsen 135, sechzig* 63, vierzig Büffel** 172, zwei Rinderschenkel 92, sieben Löwen 41, hundert Hasen 1, vierzig Paare Wild 149, zwölf Paare Vögel 152, Eidechsen und Schlangen 105, zwölf Happen 5, Speise für drei Monate*** 175, vier Stierhäute voll Brot und Wasser 166, und so werden auch sonst entsprechende Flüssigkeitsmengen genannt: die Häute der zwölf Schafe voll Wasser 163, vierzig Schläuche Wasser 172 oder Wein 183, dreißig Kufen Wasser 135, eine Tonne 148, vierzig Tonnen 176, zwölf Tonnen Wein 178, sieben Fässer Wein 41.

Nicht zu viele Varianten kümmern sich darum, woher der Held diese ungeheuren Vorräte zur Fütterung nahm; doch fehlt es auch nicht an genauen Angaben.

Die dritte Prinzessin hatte ein Faß Fleisch 132, das Mädchen unten liefert es 110, die Mohren 92, der König aus dem Andromedaabenteuer 136, 172, 175, 185; der Held „schlachtet" das Nötige 34, 56, 114, erjagt es 32 (auf zweitägiger Jagd), 149.† In 148 gibt der Alte unten ihm die Flinte zur Jagd, in 1 heißt er ihn das Schwert dem toten Riesen durchs Herz stechen und dann im Garten damit um sich hauen, so hat er rasch die hundert Hasen getötet. In 71 schreibt er auf Rat der Prinzessinnen auf einen Papierstreifen, daß er fünfhundert Hammel brauche, steckt ihn auf die Spitze seines Stockes und wirft ihn in die Luft: bald darauf liegen die Hammel, in Viertel geteilt, neben ihm.

Über die Art der Verfütterung dieser Vorräte enthalten die Varianten auch mannigfache Angaben, die ich erst, nachdem ich mehrere kennen gelernt, als stereotyp erkannte und so nur teilweise notiert habe. Der Vogel schreit selbst immer, wenn er etwas haben will, ‚Fleisch! Wein!', ‚Ciccia!' (d. h. Fleisch) u. dgl., bloß Couac! 70. Nach 176 verlangt er mit dem Rufe Crac, crac! Fleisch, Crouc, crouc! Wasser, in 71 muß der Held der Taube, wenn sie ‚Fleisch!' schreit, Brot geben und umgekehrt. Öfter (z. B. 136, 154, 197) soll der Vogel gefüttert werden, wenn er sich umschaut, mehrfach (135, 148, 163, 178) will er nach rechts schauend Brot, nach links schauend Wasser oder Wein; in 195 „hierhin sehend" einen Hengst, „dorthin" zwei Hengste. Nach 1 muß der Vogel jede Klafter einen Hasen, nach 81, wenn er unterwegs anfängt zu singen, ein Stück aus der Wade bekommen. In 166 lenkt der Held seinen Flug durch eine Flöte: auch eine Art Arbeitsregelung durch Musik.

* Zuerst fünfzehn, da kam der Adler nur bis zur Hälfte, dann dreißig, da kam er etwas weiter.

** Dazu ein silbernes Joch wie der Vogel in 166 „einen Korb wie eine Bahre" trägt. Man denkt an Alexanders Greifenfahrt.

*** Der Flug dauert neun Tage und Nächte 166, zwölf 150.

† Er verwundet dabei unversehens die Vogelmutter; zur Strafe dafür trägt die ihn so pfeilschnell hinauf, daß er erschrickt.

Aber auch diese ungeheuren Vorräte reichen noch nicht aus für den weiten Flug. Kurz vor dem Ziele ist das mitgenommene Fleisch zu Ende* und der Vogel droht schon zurückzusinken, da füttert ihn der tapfere Held mit einem Stück von seinem eigenen Fleische.

Das Stück wird nicht genauer bestimmt in 32, 63, 83, 105, 154, 156, 160, 167, 171, 173, 185, 194. Es war ein Stück unterm Arm ausgeschnitten 7, aus dem Arm 65, aus Armen und Beinen 112, der Lende 1, dem Hinterbacken 71, dem Schenkel 5, 70, 78, 91, 108, 110, 135 (der Adler reißt es sich selbst heraus), 166, 176, 195, der Wade 34, 80, 81, 148, 150, 152, 197, beiden Waden 136, dem Fuß 135, der Fußsohle 163, opfert ihm ein Bein 120, 172, beide Beine 114, erst Finger, dann Zehe, dann Wade 183, beide Füße, Schenkel, Hände, Arme 121. Nur in 157 wählt er schlauer seinen Mantel als letztes Futter.

Mehrmals (136, 152, 154, 166) äußert der Vogel, der letzte Bissen habe ihm besonders geschmeckt, sei besonders „süß“ gewesen, fragt auch wohl, was denn das für Fleisch gewesen sei.

Grausam verstümmelt also kommt Hans oben an, kann auf Aufforderung des Adlers nicht absteigen, hinkt u. dgl., findet aber rasche Heilung und zwar meist — und dies ist wohl zugleich das Ursprüngliche — indem der Vogel die verschlungenen Fleischstücke und Glieder wieder ausspeit (ausbricht); der Held legt sie auf die wunden Stellen und sogleich wachsen sie an.

So in 5, 110, 114, 120, 121, 135, 136, 138, 143, 148, 149, 150, 152, 154, 171, 173, 176, 185, 195. Nach 176, 185 zieht der Vogel die Fleischstücke unter der Zunge hervor; in 149 heilen sie wieder an, nachdem er darüber geblasen hat. In 5 verschluckt er auch den kleinen Helden und speit ihn wieder aus: da ist er ein großer schöner Mann geworden. Dasselbe Motiv in der kirgisischen Variante 134. Die Gefährten, die der Held oben gelassen, hatten treu auf ihn gewartet, vor Hunger aber ihre Exkremente, die Fetzen ihrer Kleidung und die Schäfte ihrer Stiefel gegessen. Der Vogel „Kara Kus sprach: ‚Auf Gutes folgt Gutes‘, so sagend verschluckte er alle drei und spie sie alle drei aus. Alle drei waren wieder

* Einigen Varianten fiel offenbar der Widerspruch auf, daß dem Helden doch vorher das nötige Quantum fixiert worden war. Sie begründen also das vorzeitige Aufbrauchen der Vorräte damit, daß der Held sich verzählt, statt hundert Hasen nur neunundneunzig 1, statt zwölf Happen nur elf 88 mitgenommen hatte. In 185 heißt es, er habe vor Freude, als er fast oben war, den vierzigsten Schwanz fallen lassen.

in dem Zustande, in dem sie von Hause ausgezogen." Hierauf speit er auch das Schenkelfleisch des Helden wieder aus.

Nur 1 weigert die Heilung und sagt, Hans hätte zum Krüppel geworden sein Leben lang hinken müssen.

Daneben stehen eine Reihe verschiedener und weniger individueller Angaben. Der Adler holt rasch ein Wasser in einer Flasche 166, Lebenswasser 172 und heilt den Helden damit oder indem er ihn reibt 108. Ein Rabe* bringt ihm (den ein Adler hinaufgetragen) Lebenswasser 183. Das Fleisch wächst von selbst sofort nach 32. Er heilt sich mit einer Salbe, die er unten von der Alten, der Fee, der Negerin usw. erhalten oder genommen 10, 78, 80, 81, 83, mit dem Fett der von ihm erlegten Drachen, das er in einer Flasche mitgenommen hat 167, reibt sich mit dem Stock** und wird dadurch heil 71, wird vom Männlein zu einem Heilbrunnen geführt 34. Wo die Prinzessinnen mit ihm zusammen hinaufgetragen wurden (also deutlich sekundär!), da pflegen sie ihn gesund 112, heilen ihn mit einer Salbe 65.

In einigen Varianten macht der Vogel beim Abschied aus anderen Typen entlehnte Geschenke.

Eine Schwanzfeder 73, drei Federn 118, die der Held verbrennen, eine Pfeife 63, die er blasen soll, wenn er in Not ist; eine schwarze, weiße, rote Feder, wenn er die auf die Lippen bringt (passer sur les lèvres), würde ein Flügelroß, ein Schloß, Diener und was er sich wünscht, erscheinen. In 56 berät der Adler den Helden und bringt ihm nachher die Krone der Prinzessin. Das Sekundäre zeigt sich bei diesen Angaben schon darin, daß von dem Talisman in 171 nur teilweise, in 73 überhaupt kein Gebrauch gemacht wird.

Einige Varianten können sich auch der Spekulation über Wesen und Herkunft des seltsamen, hilfreichen Vogels nicht entschlagen.

Er war eine Fee 121, verzaubert 108, der Schenkwirt, bei dem der Held die drei Generäle freigespielt, und der ihm nun half, weil er damals ehrlich gegen ihn war 168, ein König, der jetzt mit seinen Jungen erlöst ist 35, er verwandelt sich bei der Hochzeit in einen schönen Jüngling.

7. Hochzeit und Rache.

Aus so viel Abenteuern und Gefahren glücklich auf die Oberwelt zurückgekehrt, wandert der Held nach der Auf-

* In 150 trifft der von Tauben hinaufgetragene oben seine Mutter; sie stolpert über einen Stein und fällt sich tot. Der Held ergreift einen jungen Raben und lässt ihn erst los, nachdem die Alten ihm Wasser des Todes und Lebens gebracht haben, mit dem er die Mutter erweckt.

** Vgl. oben S. 88.

fassung der meisten Varianten sogleich in die Heimat der Prinzessinnen an den Hof ihres Vaters; mehrfach gibt er sogar seinem dämonischen Vehikel den Befehl, ihn mit einem zweiten Fluge rasch dorthin zu bringen. Nur in wenigen Varianten wird hier etwas eingeschoben oder abgeändert.

Öfter trifft Hans gleich nach seiner Ankunft die verräterischen Genossen, bestraft sie (oder verzeiht ihnen) und endet teilweise hier schon das Märchen, ohne noch ins Land der Prinzessinnen zu kommen. Bei diesen Ausweichungen spielt häufig das Waldschloß eine Rolle, indem manchen Erzählern die Ökonomie der Geschichte zu verlangen schien, daß dieser Ausgangspunkt für die Unterweltsreise noch einmal in den Gesichtskreis des Hörers zurückkehre.

So erzählt 151, der Held sei oben weiter wandernd in ein großes Dorf gekommen; dort traf er die Gefährten, schlug ihnen die Köpfe ab, lebte nun allein und begann Gut zu erwerben: die drei Hexentöchter, die er hinauf hatte ziehen lassen, sind vergessen.

In 26 eilt Hans, da er mit dem dritten Mädchen hinaufgekommen ist, den Genossen nach, die mit den beiden ersten fortgelaufen sind, ohrfeigt sie, daß sie am Platze bleiben, bringt die Mädchen dem Bauer, der ihn nach ihnen ausgeschickt hatte, gibt ihm einen Nasenstüber, daß ihm der Kopf abfällt und haust nun als Herr in des Bauern Hof mit den drei Mädchen bis an sein Ende: hier ist der Bärensohntypus konsequent in den Rahmen des „Starken Hans“ eingespannt worden. In 44 trifft er, oben angelangt, die verräterischen Genossen, verjagt sie, schickt die Prinzessinnen allein zu ihrem Vater zurück und folgt ihnen erst später nach, damit er die unten zu besprechenden Abenteuer erleben könne.

Nach 55 wird er ins Waldschloß hinaufgetragen, findet dort die Genossen nicht mehr, sein Zauberstab führt ihn auf ihre Fährte, er trifft sie frühstückend auf einer Wiese, erschlägt sie und heiratet eine der Frauen, die anderen werden seine Dienerinnen. Ebenso findet er in 180 die Genossen nicht mehr im Waldschloß, wohin er getragen wurde, wandert gegen die Grube, trifft sie dort im Streit* um Schatz und Mädchen, schleudert sie in die Grube und lebt mit den Mädchen im Waldschloß bis an sein Ende. Desgleichen sind in 28 die Genossen schon abgezogen als der Held ins

* In der bosnischen Variante 158 endet das Märchen damit, daß der Held, oben angelangt, die Genossen im Streite mit Türken findet, die bald verjagt werden, da er ihnen beisteht Eine charakteristische lokale Weiterbildung aus dem Streit um die Mädchen, dem wir doch schon oben S. 176 begegnet sind.

Waldschloß kommt. Er ruft die Luftgeister mit seinem Ring, sie sagen ihm, daß die zwei auf dem Meere sich befinden und tragen ihn an den Strand. Er sieht ihr Schiff, springt ihnen nach, schwimmt, ruft, vom Eisenstock niedergezogen, wieder die Luftgeister, die ihn weitertragen ins Schiff, schleudert die Verräter ins Meer, bringt die Jungfrau zu ihrem Vater und heiratet sie. In 167 trifft er die Genossen im Hof der Waldhütte, verjagt sie und behält die drei Mädchen als seine Frauen.

In 97 begegnet er den Genossen im Waldschloß, dem Palaste des getöteten Riesen, verzeiht ihnen, sie leben dort, mit den drei Mädchen verheiratet. In 161 findet er oben die vier Burgen der Divi aus der Unterwelt, fordert die sechs Brüder zum Kampf, tötet sie, heiratet die schönste der Frauen und wird Kaiser im Land. Nach 193 findet er im Waldhaus seinen eisernen Bogen. Die Genossen haben sich dort häuslich eingerichtet und jeder ein Weib genommen. Eben kommen sie von der Jagd zurück. Der Held will sie erschießen, verzeiht ihnen aber, zieht weiter „seinem Vater den Dank abzustatten" und kommt in den Götterhimmel.

In 48 wird das Waldschloß mit dem väterlichen Schloß der Prinzessinnen gleichgesetzt. Von den Verrätern dorthin geführt erkennen sie in ihm ihre Heimat. Und sofort geht eine große Veränderung vor: statt des öden Waldes erscheint plötzlich ein bevölkertes Reich und in dem vorher menschenleeren Schloß ein Gewimmel von Menschen;* nach einiger Zeit kommt auch der König zurück, der lange auf Kriegszügen fern gewesen war und die Verräter spielen eine große Rolle an seinem Hofe. Der Held erkennt, hinaufgelangt, das Waldschloß nicht mehr und erlebt da die normalen Abenteuer, wie wir sie unten kennen lernen werden.

Ganz verändert ist der Schluß in 101, indem er sich hier nach der Schlußformel des Typus von den kunstreichen Brüdern (oben S. 71) gestaltet hat. Der Held trifft oben die Brüder, die sich entschuldigen: sie hätten das Seil aus Versehen fallen lassen. Sie fahren mit der Königstochter zu Schiff weiter, als plötzlich ein Zauberer (der die Prinzessin geraubt hatte?) sie verfolgt, der Held schießt, der Zauberer fällt aufs Schiff, das zerbricht. Zum Glück war einer von den Brüdern Zimmermann, der rettet sie, indem er das Schiff ausbessert. Gelandet wandern sie, als dem Mädchen der Schuh zerreißt; der dritte Bruder, ein Schuster, bessert ihn aus. Am Königshof beanspruchen nun alle drei in der bekannten Weise die Gerettete auf Grund ihrer Leistungen; der König aber findet Schuster und Zimmermann mit anderen Mädchen ab und der Held erhält die Erlöste.

In anderen Fassungen aber schiebt sich nur ein und

* Es war oben, so wird erklärt, von einem Trold — denn das Bartmännchen war ein Trold — eine Verzauberung aufs Schloß gelegt worden, die mit der Erlösung der Prinzessinnen geschwunden war. Über das Motiv vgl. oben S. 162.

das andere Erlebnis noch ein, ehe Hans an den Königshof kommt.

Er findet, ins Waldhaus gebracht, dort einen Wunschbeutel, aus dem Geld ohne Ende herausfällt, dazu ein Paar Siebenmeilenstiefel, die ihn rasch in die Königsstadt bringen 8. Er hält sich unterwegs lange bei einem Waldmenschen auf, ohne daß Näheres gesagt würde 2. Er teilt unterwegs eine Leiche zwischen Ameise, Taube und Löwe und erhält von jedem der befriedigten Tiere einen Talisman (vgl. oben S. 152); „das Weitere hat der Erzähler vergessen“ 76. Das Andromedaabenteuer (oben S. 168 f.) wird hier eingeschoben 102, vgl. oben S. 180. Wandernd trifft er eine Schar Gänse und fragt sie, ob die Prinzessinnen von Pampelune schon zurück seien. „Da mußt du unsere Mütter fragen, die kommen bis an den Hof des Königs!“ Er trifft und fragt die Mütter: „Ja, sie sind zurück und werden morgen früh um neun heiraten.“ Wie weit ist's noch bis Pampelune? „Dreißig Meilen!“ Rasch eilt er dahin 80.

Wie in der letztangeführten Variante schon angedeutet ist, kommt der Held überall entweder prägnant (wie der „heimgekehrte Gatte“ oder der Held im Typus „Gestörte Mahrtenehe“) am Tage, da die drei Schwestern oder die Jüngste Hochzeit machen sollen, oder wenigstens zu einer Zeit, als schon Vorbereitungen für die Hochzeit getroffen werden, in die Königsstadt. Ja er wäre überhaupt zu spät gekommen, hätten die Prinzessinnen, oder doch die Jüngste, der beabsichtigten Verheiratung mit den Verrätern nicht offenen oder versteckten Widerstand entgegengesetzt. Nicht nur daß sie um Aufschub der Hochzeit gebeten haben, sie verlangen, ehe sie zur Heirat bereit sind, die Lieferung gewisser Gegenstände. Nach vielen Varianten sind es Dinge, die sie in der Unterwelt besessen, Kleider, Ringe, Kronen usw., die sie dort getragen, vor allem Gegenstände, die sie ihrem Befreier dort geschenkt haben,* und das muß ja das Ursprüngliche sein, denn auf diese Weise dürfen sie hoffen, den verlorenen Erlöser wiederzufinden. Wir wundern uns aber nicht, daß öfter, zum Teil unter Einwirkung anderer Typen, auch sonstige phantastische Sachen erscheinen.

Es wird mehrfach gesagt, der Held selbst habe die Verlobte verpflichtet (schwören lassen: 179) eine bestimmte Frist auf ihn zu warten

* Zur Identifizierung vgl. man die folgende Liste mit den Zusammenstellungen oben S. 123 f. und 172 f. Ich füge oben eine Bemerkung bei, wo sich die Forderungen nicht auf Dinge aus der Unterwelt beziehen.

Es werden öfter schöne alte (Grimm, RA.[2] 220 ff.) Fristen genannt: Jahr und Tag 127, ein Jahr drei Tage 102, ein Jahr sechs Wochen, ein Jahr ein Monat einen Tag 117, 119, ein Jahr drei Tage drei Stunden 172. In 7 heißt es drei Jahre, 130, 131 ein Jahr (doch wörtlich „bis zum Tag, bis zum Jahr“: do dne do roka). — In 4 sagen die Verräter spottend, nachdem die Frauen geschworen: „Wenn ihr den starken Johann seht, dann mögt ihr ausplaudern, was euch geschehen“. Sie suchen die Hochzeit zu verzögern, aber der alte König will ihnen nicht mehr als ein Jahr Aufschub bewilligen.

In 12 heißt es, die Prinzessinnen waren krank, weil ihnen Sonne, Mond und Sterne, die sie in der Unterwelt gehabt, nicht mehr leuchteten und sind sofort gesund, als der Gesell sie liefert. Es ist das augenscheinlich eine Weiterentwicklung der von verschiedenen Varianten (z. B. 50, 51, 59, 127, 135, 202) gemachten Angabe, die Erlösten seien zur Verwunderung des Königs immer traurig gewesen. Den Übergang zeigt 55: die älteren Prinzessinnen hatten geheiratet, sind aber immer traurig und erklären auf verwundertes Befragen nach dem Grunde, sie könnten nur froh werden, wenn sie das Spiel wieder erhielten, das sie in der Unterwelt gehabt. In 90 bleiben die Prinzessinnen stumm, bis der wahre Erlöser erscheint und ebenso hat „die schöne Sibilla“ in 110 dem Befreier bei der Trennung gelobt, stumm zu bleiben bis er erscheine; erst als der König sie dem ältesten verheiraten will, spricht sie und erklärt, sie werde nur heiraten, wenn sie einen Ring genau gleich dem ihren erhalte.

Gefordert werden von den Prinzessinnen vor der Hochzeit folgende Dinge: Ringe 8, 10, 20 (mit Buchstaben, vom König verlangt und tausend Dukaten dafür versprochen), 34, 110 (genau wie einer, den sie besitzt), 126 (mit Sonne, Mond und Stern vom König verlangt), 130, 132, 136, 148 (ohne Maßnehmen anzufertigen), 160 (Ringhälfte), Kette 34, Halsgeschmeide 8, Halsband 106, Armband 81 (wie einst der König der Tochter gegeben), Goldschmuck 118, Kronen 15, 27, 33, 34, 62, 63, 115 (die Hälfte der Brillantkrone, oben S. 172), 119, 181, Kugeln 12 (aus Silber, Gold, Diamant), 78, 79, goldener Pinienapfel ganz gleich dem, den sie selbst besitzt 87, Stern, Mond und Sonne 1, 12, 47, 48, halber Mond und Sonne 43, 46, Nähtische wie Stern, Mond und Sonne glänzend 49, Goldspiel 55, goldene Katze und Maus, Iltis und Fisch* 185, goldener Hahn mit silbernem Küchlein, die Perlen picken x, goldener Käfig, darin ein Mensch Platz hat, wie er unten war 174, drei goldene Löffel, wie die mit denen sie gestohlen 51, desgleichen Kleider 19, Kleider wie unten 8, 136, 139, 198, Schuhe oder Pantoffel wie unten 73 (aus Stahl, Silber, Gold), 136, 198, Kleider wie ihre Mutter sie ihnen gegeben 108, einfach Hochzeitskleider 197, Kleider, darauf die Erde mit ihren Blumen, der Himmel mit seinen Sternen,

* Wenn dies kein Fehler in meinem Auszug ist; die dritte spielte unten mit goldenem Hund und Hahn.

das Meer mit seinen Fischen (stammt wohl aus dem Typus „Allerleirauh") 172, (173), 174, 176, weder mit der Scheere geschnitten, noch mit der Nadel genäht 172 und dazu von keiner Hand berührt 174, passend, ohne daß Maß genommen wurde und ebenso Schuhe 145, 148, 149 (dazu ein goldener Wagen). — Hierher gehört auch ursprünglich 168: die Prinzessinnen bestellen Kleider, aber keines will passen. In 179 verlangen die Brüder genau passende Gewänder und der Schneidergesell befiehlt seinem Ring mit Verbindung beider oben genannter Motive, sie genau passend und ohne Naht zu liefern.

Der Held hört, in der Königsstadt angelangt, von der bevorstehenden Hochzeit und diesen Forderungen. Er allein kann sie erfüllen und begibt sich, dies zu tun, in Dienst* je nach der Forderung bei dem entsprechenden Meister oder wo verschiedene Dinge gefordert werden, auch bei mehreren nacheinander, indem er sich für einen Gesellen vom Handwerk ausgibt.

Er tritt also als Arbeiter ein bei einem Schneider 8, 19, 20, 108, 114, 139, 148, 172, 173, 174, 176, 179, 197, 198, Schuster 102, 111, 140, 145**, 148, Pantoffelmacher 198, Goldschmied*** 1, 10, 20 (danach noch bei einem Zeugschmied und dritten Schmied), 11, 15, 23 (vorher bei einem Küfer), 33, 34 (bei drei Goldschmieden nacheinander), 43, 46, 47, 48, 49, 51, 55, 78, 95, 110, 126, 130, 148, 198, Silberschmied 105†, 119, Schmied 12, 62, 63, 73, 181, Juwelier 118, Vergolder 185, marchand vitrier 81.

Der Gesell erbietet sich gegen den Meister die vom Königshofe verlangten Dinge zu liefern. Dem ist das hochwillkommen, denn er war außer stande die Forderung des

* Mehrere Varianten sagen, er habe, ehe er in die Stadt kam, ärmliche Kleider angelegt 62, 73, 108, (118), 126, 131, 150, 197, meist indem er mit einem Armen tauschte. Nach 174 verkleidete er sich als Aussätziger, als ‚Kahlkopf' indem er ein Schaffell 185, eine Ziegenblase 198 über den Kopf zog, bedeckte die Goldhaare mit einer Ochsenblase 89: alles Entlehnungen aus dem Goldenertypus, worüber unten mehr. In 179 hat er zwei Flaschen Wasser; indem er aus der einen sich wusch, veränderte er völlig seine Gestalt, die er aus der andern wieder herstellen konnte (vgl. oben S. 75).

** Liefert als solcher auch Kleider, wie in 174 als Schneider den goldenen Käfig, 149 den goldenen Wagen.

*** Die Meister werden als arm bezeichnet: 15, 105, alt 46.

† Vorher bei einem Holzkohlenhändler, ohne daß gesagt würde, was er dort tat.

Königs zu erfüllen und befindet sich in großer Betrübnis*; ist ihm doch, falls er das Verlangte nicht herstellt, nach einigen Varianten** der Tod angedroht. Dem Gesellen macht die Lieferung des Verlangten keine Schwierigkeit, denn er hat ja die Sachen bei sich oder kann sie durch seinen Talisman und die Geister, die der ihm ruft, leicht herbeischaffen lassen. Er tut aber doch so, als fertige er die Sachen wirklich an, verlangt also eine gewisse Frist für ihre Lieferung, läßt sich in einen besonderen Raum einschließen und macht hier einen Lärm als hämmere er die Sachen zurecht.

Die eigenartigste Formulierung dieser Phase der Erzählung bieten nicht zu viele Varianten. Es heißt da, der Gesell. habe vom Meister, als er sich erbot die geforderten Dinge anzufertigen, verlangt eine Tonne Bier, einen Malter Nüsse und einige Brote 10, einen Sack Nüsse 78, einen Scheffel Nüsse, dann Mandeln 81, ein Seidel Branntwein und ein Pfund Nüsse, nachher Mandeln 172, Haselnüsse, Kastanien, Mandeln und guten Wein 173, einen Scheffel Nüsse und eine ‚chopine de raki‘ (eine Art Branntwein), nachher ein Maß Nüsse und ‚une oque de vin‘, endlich einen Scheffel Nüsse und ‚une oque de raki‘ 174, Schnaps und Haselnüsse 176, Nüsse 185. Damit schließt sich der Gesell — meist während der Nacht — ein, ißt und trinkt nun zur Verzweiflung des Meisters, der ihn durchs Schlüsselloch beobachtet, und überreicht dennoch am Morgen die fertigen Sachen. So sagen wenigstens einige der Varianten und die Nuß- und Mandelgeschichte findet sich auch dort, wo der Meister ein Schneider ist und Kleider verlangt wurden wie in 172, 173, 174, 176. Es ist aber klar, daß sie eigentlich für die Goldschmiedformel erfunden und allein passend ist; denn worauf es ursprünglich ankam, war ja offenbar dies, daß der Held durch das Aufklopfen der Nüsse und Mandeln im verschlossenen Zimmer (eigentlich der Werkstatt, wie auch mehrfach gesagt wird) den Anschein erwecken wollte, als hämmere er wirklich die verlangten Ringe, Kronen usw. zurecht, die er doch fertig bei sich trägt. Einige Varianten, die das Nußmotiv nicht kennen, sagen denn auch, der Gesell habe, eingeschlossen, fürchterlich gehämmert 51, 56, 62, gegen Morgen in der Schmiede auf rostiges Eisen geschlagen x, am dritten Tage furchtbar mit seinem Eisenstock geklopft

* Russisch gewandt in 140, 149: der Meister hat sich in seinem Leid total betrunken. In 47 kommen dem Helden vor der Stadt schon Goldschmiede entgegen, die auswandern, da der König verboten hat etwas in Gold zu machen, bevor die von den Prinzessinnen verlangten Kleinodien geliefert sind.

** Es sind 55, 79, 110, 114, 148, 149, 172, 198.

43, 46, 49, um den Schein eifriger Arbeit vorzutäuschen.* Mehrfach wird das Motiv noch dahin zugespitzt, daß der Gesell sich sogar den nötigen Stoff zur Anfertigung der Dinge anschafft: Gold kaufen läßt 130, mit Hilfe seines Wunschbeutels reichlich Samt, Gold und Silber einkauft 8, den Goldschmied x, sonst den König Stoff, Leder, Gold, Silber, Kupfer liefern läßt 62, 145, und dies Material zerschneidet, zerstößt, zerschmilzt 8 und wegwirft 130 oder zum Fenster hinauswirft 145, unter die draußen auf ihn horchende Menge 62.

Andere Varianten — 87, 110, 168 — wissen nur noch zu sagen, daß Hans zur Verwunderung des Meisters, oder, wenn er im Schloß arbeitet, der Prinzessinnen, die ihn beobachten, in seinem Zimmer gar nichts getan, ja wohl geschlafen habe**; eine Umkehrung davon ist es, daß er den Meister schlafen heißt, er werde die Sache schon machen 19, 36, 136 oder ihn gar betrunken macht, daß er die Zeit verschlafe 47. Anderen Varianten ist nichts mehr geblieben als das Einschließen in einen besonderen Raum***

* Dies gewaltige Klopfen führte bei dem Erzähler von 12 zu einer Assoziation mit der oben S. 39, 53 behandelten Schmiedeformel aus dem Eingang des Märchens. Er sagt, der Gesell habe den Amboß des Schmieds (nicht Goldschmiedes trotz der Goldsachen!) ins oberste Stockwerk bringen lassen und so gewaltig darauf geschlagen, daß er jedesmal durch die Decken hindurch noch tief in die Erde flog: immer aber hielt er ihn gleich wieder in der Hand. Mit seinem Horn ruft er den Zwerg nnd läßt von ihm die verlangten Sonne, Mond und Stern bringen. Zudem bestellen die Verräter in der Schmiede die weiter noch von ihren Bräuten verlangten Kugeln. Der Gesell geht mit ihnen ins Schloß, fängt dort — hier bricht endlich die alte Formulierung durch — an zu hämmern, knackt aber nur Haselnüsse und überreicht dann die mitgebrachten Kugeln.

** 23 hat diese ganze Episode mit gleicher Formulierung an falscher Stelle. Gleich aus der Räuberhöhle, in der er aufgewachsen, kommt der Held hier zu einem Küfer in Dienst. Er kann aber nicht am Tage arbeiten, sondern nur in der Nacht; am Morgen findet man ihn dann schlafend in der Werkstatt, aber das Faß steht fertig in der Ecke. Dann tritt er bei einer Goldschmiedswitwe in Dienst. Die Prinzessinnen haben sieben goldene Ringe bestellt, er erbietet sich sie zu machen, behauptet wieder, nur in der Nacht arbeiten zu können und wirklich sind die Ringe am Morgen fertig. Er bringt sie der jüngsten Prinzessin und tauscht sie gegen ihr Tuch um. Dann erst besteht er das Abenteuer in der Unterwelt und erweist sich am Schluß durch Drachenzungen und Tuch als der wahre Erlöser.

*** Ein entstellter Nachklang davon in 179. Die Brüder wollen die Jüngste zwingen, den geschickten Schneidergesellen zu heiraten, damit er ihr Diener sei. Als sie sich weigert, schließt der Gesell sich mit ihr in ein besonderes Zimmer ein, verwandelt sich in seine wahre Gestalt (oben S. 197 A.) und wird nun von ihr erkannt und gewählt.

1, 64, 198 oder, wie 27 sagt, die Bedingung, daß ihm niemand bei der Anfertigung zuschauen dürfe, 15 kennt nur mehr die Scheinfrist* von drei Nächten.

Die Erzählung geht gewöhnlich so weiter, daß entweder der Gesell selbst die fertigen Dinge** an den Hof bringt und nun erkannt wird, oder aber, wenn der Meister sie abliefert,*** von den Prinzessinnen dorthin geladen wird. Eine ganze Reihe von Varianten wissen, daß Hans der Ladung nicht ohne weiteres gehorchte.

Er hat, als man um ihn sendet, den Dienst schon wieder verlassen 10, 139, 149, kommt nur nach wiederholter Weigerung 79, auf dringendes Bitten des Meisters 110, läßt der Prinzessin sagen, es sei von ihr zu ihm nicht weiter als umgekehrt und muß in der Staatskutsche abgeholt werden 8, der König selbst muß ihn, da er nicht kommen will, in der Schneiderwerkstatt abholen 173. Oder er schickt den ersten Ring und verlangt dreißigtausend Gulden† dafür, die Prinzessin bezahlt, läßt ihn grüßen und, umsonst, einladen zu kommen; nachdem sie den zweiten Ring mit sechzigtausend bezahlt, fährt sie, da er wieder nicht kommt, vierspännig zu ihm, er schließt sich ins Zimmer, läßt sie dreimal klopfen, bis er öffnet, erhält von ihr herrliche Kleider und fährt nun mit ins Schloß†† 130. Oder es fährt die dritte Prinzessin, nachdem die erste und zweite vergebens nach ihm geschickt, im Wagen zu ihm und ihm nach, da er schon fort ist, zwingt ihn mit Gewalt in den Wagen und führt ihn dem Vater zu 48. Oft ist die Sache noch schlimmer. Der König läßt den Schmiedegesellen in der Kutsche holen, er weigert sich hier, weil er zu schmutzig sei, wird jedoch mit Gewalt hineingesteckt. Unterwegs aber pfeift er dem Adler, läßt sich von ihm befreien, den Wagen mit Steinen füllen. Der König, da er die Steine statt des Mannes findet, läßt erzürnt den Kutscher hängen; einem zweiten gehts ebenso, als er den Wagen voll Schmutz zurückbringt. Nun wird ein vertrauter Diener geschickt, der den Gesellen höflich be-

* Dreitägige Scheinfrist auch in 1, 46, 51, 56, 87, 110, zwei Tage 47 und Nächte 168, vierzig Tage 173, drei Monate 27.

** In 148 hat er auf Schuhen und Kleidern die Inschrift angebracht: Heirate, Marja, niemand; warte auf Iwan, der bald kommen wird!

*** Der Meister gesteht öfter erst auf dringliches Vorhalten, daß er die Dinge nicht selbst gefertigt hat.

† Auch in 73 heißt der Gesell den Meister für die Pantoffeln zehn-, zwanzig-, dreißigtausend Taler verlangen.

†† Verdunkelt in 132: er schickt den Ring aus dem Wirtshaus, die Prinzessin fährt im Wagen dorthin, bringt ihm herrliche Kleider und führt ihn so dem Vater zu.

handelt. Dieser befiehlt unterwegs dem Adler kostbare Kleider zu bringen und fährt so in würdigem Aufzuge der Hochzeit entgegen 63. Die Geschichte mit den Steinen und dem Schmutz ereignet sich auch in 62, als der König erst den ältesten, dann den zweiten Bruder schickt, den Schmiedegesellen zu holen; er zürnt den Söhnen gewaltig und holt den Gesellen selbst ab, der sich vermittels seiner Dose in einen schönen Prinzen verwandelt. Das gleiche Motiv liegt deutlich zu Grunde, wenn der Held die Eltern nach seinem Goldschloß (unten S. 204) in einem goldenen, die Brüder aber in einem schlechten Wagen holen läßt 140. Und noch eine andere Wendung ist ihm gegeben worden in Varianten, die im Bärensohn auch sonst den starken Hans im Auge haben. Der König muß, da der Gesell sich zu kommen weigert, den Wagen schicken, der aber sogleich zerbricht als Hans seine Eisenstange darauflegt. Da merken die Prinzessinnen wer er ist, gehen selbst mit dem König hin und empfangen aus seiner Erzählung und den vorgewiesenen Zungen die Bestätigung seiner Identität 1. Sehr ähnlich heißt es in 129, der König sei dem Befreier seiner Töchter, den hier keine verräterischen Genossen bedrängen, im Wagen entgegengefahren, der aber sogleich zerbrach, als Jura einstieg, so daß man einen Eisenwagen bringen mußte.*

Nicht alle Varianten haben diese Schlußformel des Märchens rein erhalten. Zunächst finden sich eine Reihe von Ausweichungen, in denen die ursprüngliche Formulierung noch deutlich durchschimmert, nur daß sie verwässert, verstümmelt, oder unter Einwirkung verwandter Formeln aus anderen Typen verändert ist.

So nimmt der Held noch Dienste, aber nicht beim Goldschmied, sondern beim Uhrmacher und schickt dem König seine in der Unterwelt von den Prinzessinnen erhaltene (oben S. 172) Uhr 29, als Knecht bei den älteren Brüdern und dem Zigeuner, der die Jüngste heiraten soll und liefert so den Herren nacheinander die verlangten Ringe, Schuhe, Kleider 136, als Knecht bei einem Bauer gegenüber dem Schloß (das Weitere unten S. 207) 89, als Junge beim Koch des Königs, wo er den Ring in einen Kuchen bäckt 31, als ‚Facchino‘ beim König, wo die Prinzessinnen ihn erkennen 107. In 11 beweist der Goldschmiedgesell, als die Prinzessinnen einst am Laden vorbeikommen, durch seine Eisenstange, daß er der Erlöser ist und heiratet die Verlobte.

Oder er gibt sich, ohne Dienste zu nehmen, für einen Goldschmied

* Bei der Einfahrt tut Jura auf Verlangen des Königs einen Schuß, von dem zerspringen alle Fenster, da er einen der Geister aus der Unterwelt ins Rohr seiner Flinte gesteckt hatte. Über den Ausgangspunkt dieser Erfindung siehe oben S. 175.

aus und liefert die Kronen 14, 27, 56, zeigt als Händler das Halsband* 106, meldet sich als „Meister, der aus der Hälfte das Ganze bildet" und liefert den geteilten Ring 160, schickt der Prinzessin den Ring vom Wirtshaus aus 7, 13, 132, Ring und Taschentücher 22.

In 127 schickt er aus dem Wirtshaus der Jüngsten einen Pokal mit Wein, in den er die erhaltene Ringhälfte geworfen hat, worauf sie ihn im Gasthause aufsucht und heiratet. Andere Fassungen sagen mit noch ungenierterem Anschluß an die Schlußformel des Typus vom heimgekehrten Gatten oder von der gestörten Mahrtenehe** der Held sei (als Sänger verkleidet 37) aufs Schloß gegangen und habe dort der Jüngsten den Ring in den Becher geworfen 16, 37, in den Suppenteller 21, oder (wie Salomo!) in den Eimer ihrer Dienerin, die vor dem Schloß Wasser holte 186. Oder er läßt im Schloßgarten wie aus Versehen Goldäpfel und Taschentücher fallen. Die Prinzessinnen sehen es und machen dem Vater Meldung; der verlangt von den falschen Freiern die Tücher zu sehen und verjagt sie, die sie nicht liefern können 80. Oder er mischt sich unter die Bettler und die Prinzessin erkennt ihn, da sie ihm ein Almosen reicht, am Ringe der hingestreckten Hand 139, 150, oder der Bettler wird von der Wache, die ihn wegjagen will, verwundet, wischt sich mit dem erhaltenen Tuche das Blut ab und wird daran erkannt*** 10. Oder er findet die Prinzessinnen mit den Bräutigamen beim Schloß, zieht Sonne, Mond und Sterne hervor und wird erkannt 131. Und so erweist er sich hie und da überhaupt einfach durch Vorzeigen der in der Unterwelt erhaltenen Pfänder als der echte Erlöser 39, 99, 111, 177 oder er zeigt, wo eigentlich auf andere Weise durch die gelieferten Kleider, Kronen usw. die Identität schon bewiesen war, doch zu weiterer Bestätigung† noch jene Andenken vor, über die die Verräter

---

* 71 hat die Sache verkehrt: die Verräter haben sich aus Furcht vor dem Helden als Kaufleute verkleidet, der aber trifft die Mädchen in einem Laden und führt sie dem Vater zu.

** Mit dem 186 auch sonst ganz verquickt ist, oben S. 167. 130 hat auch das aus den gleichen Quellen wohlbekannte Motiv vom wiedergefundenen Schlüssel.

*** Im Glasbergmärchen wird der Held öfter daran erkannt, daß er sich, nachdem er den dargereichten Wein oder Branntwein getrunken, mit dem von der Prinzessin erhaltenen Tuche den Mund wischt, vgl. Wollner bei Brugmann-Leskien, Lit. Vl. u. Mä. S. 526. Möglicherweise hatte das Darreichen des Branntweins in 152 (unten S. 203 Anm. **) ursprünglich denselben Sinn.

† In 33 erscheint auch noch das spannenlange Männlein, dem Helden als Eideshelfer gegen die Verräter zu dienen. In 78 wollen die Prinzessinnen ihn nicht erkennen, weil sie den Verrätern schwören mußten. Da erscheint die gute alte Fee Maglore und erzählt den Hergang. In 17 wird diese Schwierigkeit nach anderer Schablone (vgl. Grimm KHM 3.$_{227}$) beseitigt. Beim Erscheinen des echten Befreiers ist die Jüngste in Ohnmacht

nicht verfügen; insbesondere spielen hier die ausgeschnittenen Riesen- und Drachenzungen noch ihre Rolle 1, 4, 22, 23, 57, 91, 108, 109.

Eine eigentümliche Wendung zeigt 202. Von den verräterischen Genossen allein gelassen holt der Held die von den drei Mädchen erhaltenen Tücher hervor, legt eines um und sagt: „Fliege und falle an den Hals deiner Herrin!" Sogleich wandelt das Tuch sich in einen Papagei, der davon fliegt und auf dem Hals der Ältesten sich niederläßt, wo er sich wieder ins Tuch verwandelt. Die Prinzessin erklärt, den Herrn dieses Tuches heiraten zu wollen. Mit dem zweiten Tuche geschieht dasselbe, zum dritten spricht Hans: „Flieg und trage mich selbst ins Haus der dritten Prinzessin!" Sogleich ist er dort, wird erkannt und geheiratet.

Gerne wird auch in unserem Märchen von einer vielen Typen geläufigen Schlußformel Gebrauch gemacht, die dann neben der Goldschmiedformel oder auch für sich allein die Erkennung herbeiführt.

Der Goldschmiedgesell usw. wird zur Tafel geladen, oder aber der Held weiß sich ohne das, als fremder Prinz verkleidet u. dgl.,* Zugang zum Hochzeitsfest zu verschaffen und nun wird vom König, von der Jüngsten, die den Erlöser erkannt hat, oder von diesem selbst die Aufforderung ausgegeben, es möge jeder von den Anwesenden ein Märchen, seine Geschichte erzählen. So erhält Hans Gelegenheit, das Geschehene darzulegen** und die Verräter zu entlarven, wobei auch hier des öfteren noch die vorgewiesenen Geschenke oder Zungen aus der Unterwelt die Wahrheit des Erzählten bestätigen: 4, 24, 27, 50, 51, 70, 109, 172, 179. Einzelne Varianten schließen

---

gefallen. Der Vater läßt den Helden, weil er seiner Tochter ein Leid angetan, ins Gefängnis werfen. Die Prinzessinnen bitten für ihn. Warum? „Das dürfen wir nicht sagen!" ‚So erzählt es dem Ofen!' Das belauscht der Vater.

* In 103 holt er, oben angelangt, aus der Nuß herrliche Kleider, aus der Mandel Wagen, Pferde, Soldaten, fährt zum König, wird zur Tafel gezogen, wandelt sich dort mit dem Zauberstäbchen in den Bäcker, der die Prinzessinnen befreite und wird erkannt. Nuß und Mandel weisen noch auf die Goldschmiedformel.

** Hierher eigentlich wohl auch 152: Am Hof bei der Hochzeit unters Gesinde sich mischend erhält der Held ein Gläschen Branntwein. Als er „schon schwindlig" wird, beginnt er zu drohen: „Wenn ich hier Herr wäre!" usw. und erschlägt dann die Brüder. In hübscher Ausschmückung bietet 149 das Motiv. Der Held setzt sich in die Kirche, in der die Prinzessinnen getraut werden sollen, spielt auf der Flöte und erzählt die ganze Geschichte in der Sprache des goldenen Reiches. Nur die Jüngste versteht ihn und läßt vor ihm halten trotz Einspruchs ihres Bräutigams, des ältesten Bruders. Der Erlöser wird erkannt und tritt in seine Rechte.

ganz primitiv mit der Angabe, der Held sei an den Hof gekommen und von der Prinzessin sogleich erkannt worden 36, 60 oder habe sich gleich zu erkennen gegeben und dem König den Betrug enthüllt 59, 94, 96, 135, 201. In 154 heißt es nur: „er ging zu seiner Frau und nahm sie seinen Brüdern weg."

In einer Reihe von Varianten zeigen sich durch Beeinflussung verwandter Schlüsse in anderen Typen noch allerlei Wucherungen.

Der Schustergeselle hat nichts zu essen. Mit seinem Zauberstab wünscht er sich einen großen Hund, den heißt er ins Schloß laufen, die Frühstückstafel des Königs packen und alles zur Erde werfen; ebenso am zweiten Tage einen noch stärkeren Hund. Dieser wird verfolgt und sein Herr zum König gerufen, wo er durch die Andenken sich ausweist 111. In 22 wettet der Held im Gasthaus mit dem Wirte, daß er von der Hochzeitstafel die beste Flasche Wein und den besten Braten erhalten werde, wenn er Taschentuch und Ring schicke; er tut das, wird mit der Kutsche geholt und weist sich durch die Zungen aus. Beide Angaben sind Entlehnungen aus der Schlußformel des Typus vom Drachentöter und seinen drei Hunden, worüber Köhler zu Gonzenbach 26, Ztschr. d. Ver. f. Volkskd. 6.69, Kl. Schr. 1.303 zu vergleichen.

In 145 verlangt die Prinzessin vom König, der sie heiraten will (oben S. 177), daß er den Verfertiger der Kleider in Milch kochen lasse. Das geschieht, aber Iwan kommt nach zweimaligem Untertauchen als herrlicher Jüngling heraus. Der alte König möchte sich auch verjüngen, taucht hinein und verbrüht sich. Das ist die Schlußformel des Typus von der goldhaarigen Jungfrau und dem Lebenswasser Grimm 126, Gonzenbach 83, Cosquin 73 usw.*

In 140 wird von dem Schustergesellen nach Lieferung der nahtlosen Schuhe noch ein goldenes Schloß verlangt. Der Zauberstab verschafft auch das ihm leicht und nun gibt er sich zu erkennen. Ebenso muß der Schustergeselle in 140 noch das Schloß aus dem goldenen Reich bringen und eine Brücke vom Schlosse der Jüngsten dahin schlagen. Er besorgt das durch den Geist und läßt den König und die Brüder in zwei Wagen (oben S. 201) dorthin holen. In 169 läßt er sogleich aus seinen drei Eiern das silberne,

---

* Künstliche Verwandlung der Gestalt des Helden zu größerer Schönheit findet sich sonst noch in einigen Varianten. Der halb Bär, halb Mensch war, zaubert sich mittels des Ohrs des Negers in einen schönen Menschen 87, ebenso der häßliche, behaarte mittels der Salbe, die auch die Statuen erweckt, er verliert dabei aber seine Kraft 99; den Kleinen in 111 wandelt sein Zauberstab in den schönsten, klügsten Jüngling; dieselbe Gestalt gewinnt der alte einarmige Türhüter durch sein Pfeifchen, legt sie aber wieder ab, als er zu seinem König zurückkehrt 118.

goldene, diamantene Schloß zum Erstaunen des Königs erstehen: da findet gleich die Hochzeit statt. Ebenso holt er in 137 sogleich die drei Königreiche aus seinen Eiern, belebt sein Roß mit Hilfe des Raben (vgl. oben S. 192) und reitet ins väterliche Reich. Der Vater schickt Diener zu fragen, wer es gewagt habe, auf seinem Grunde „Königreiche zu bauen"; da gibt der Held sich zu erkennen. In 136 läuft er den Hochzeitswagen voraus, berührt mit den Eiern die Erde und sogleich stehen die drei Schlösser da; er selbst steht im goldenen, die Diele fegend. Die Jüngste erkennt ihn und zeigt ihn dem Vater als ihren wahren Bräutigam.

In 98 wünscht der Held sich ein diamantenes Schloß dem königlichen gegenüber. Der König lädt ihn zu sich und fragt ihn nach dem Namen. ‚Kennst du mich nicht? Halte dein Versprechen!' Am zweiten Tag dasselbe Gespräch, nur gibt der Fremde dem König auch noch eine Ohrfeige. Er erzählt das der Jüngsten, die ihn fragen heißt, ob der Fremde vielleicht daß Versprechen meint, ihm die Jüngste zu geben. Der bejaht das, wird auf Geheiß der Prinzessin an den Hof entboten und erzählt seine Geschichte.*

Sonst heißt es wohl auch nur, daß der Held in königlichem Aufzug erschienen sei. Er kommt sechsspännig, mit großem Gefolge; der König hört, daß „der Kaiser der ganzen Welt" gekommen sei, fällt ihm zu Füßen und lädt ihn zu sich; beim Mahl muß dann jeder seine Geschichte erzählen 113. Oder er begrüßt ihn ergebenst, da er auf einem Schiffe kommt, darauf geschrieben steht „König der drei Kronen"** und bietet ihm die Hand der Jüngsten an, die sich weigert, bis der fremde Herr sich zu erkennen gibt 115. Nach 119 erklärt die Jüngste, als der Meister ihr die goldene Krone bringt, wenn der Gesell sie gemacht habe, solle er ihr Gemahl werden.*** Sie entbietet ihn an den Hof, er fährt dahin in einem vom Geist, den die Flöte ruft, beschafften goldenen Wagen mit drei mausfarbenen Pferden. Unterwegs lauern ihm Mörder auf, die von den Verrätern bestellt wurden,† sie trauen sich aber nicht an den vornehmen Herrn. Im Schloß legitimieren noch die Ringhälften den Erlöser. In 47 muß der Meister verlangen, daß er und sein Geselle zur Tafel gezogen werden. Der Meister wird bald trunken, so daß der König mit dem Gesellen verhandeln muß, der für alle Sachen keinen anderen Lohn verlangt als daß König und

---

* Ähnlich geht der Witwensohn, nachdem er die Prinzessin mit sich ins Haus seiner Mutter gebracht hat, abends zum König spielen. Sie erzählen sich Geschichten, der König erzählt von seiner entführten Tochter. Der Fremde fragt, ob er einmal seine Schwester mitbringen dürfe und erscheint auf gegebene Erlaubnis mit der Erlösten.

** Vgl. zu solchen Inschriften Köhler Kl. Schr. 1. 297.

*** Auch 198 erklärt die Jüngste, sie nehme nur den, der die Pantoffeln gemacht hat.

† Dasselbe Motiv von Nachstellungen der Genossen auch in 86, 95, worüber unten.

Königin bei ihm speisen. Das Wunschtuch verschafft dann ein köstliches Mahl, die Pfeife Soldaten, der Hut feuert Kanonenschüsse zur Begrüßung, der Erlöser wird erkannt.

Mehrmals bringt der wahre Erlöser ein Heer vors Schloß. Nachdem er als Schmied die Kronen geliefert, ruft er durch sein Horn den Mönch, der ihm ein Heer aufstellen muß. Der König stellt ihm das seine entgegen, die beiden versöhnen sich aber und Hans bekommt die Braut 14. Er steckt die Nadeln in die Erde, daraus die drei Schlösser erwachsen, streut dann das Haar des Isegrimm (oben S. 136) auf die Erde, daraus erwächst eine Armee. Er sagt dem König Krieg an, der erst die älteren Brüder schickt, die gefangen werden, dann selbst erscheint und sich mit dem Helden versöhnt 35.

In 117 ist das Märchen vom Lebenswasser eingefügt. Der König hat sich blind geweint um den verlorenen Jüngsten; die Ärzte erklären, nur das Wasser der Fata Morgana könne ihn heilen, die zwei älteren Söhne ziehen danach aus. Unterdes hat der Jüngste in einem Stall in der Unterwelt ein Pferd gefunden, das wählt ihn zum Gebieter an Stelle des getöteten Riesen. Es heißt ihn das Wasser holen, die Fata Morgana sei seine, des Pferdes Schwester. Er holt das Wasser unter den diesem Typus geläufigen Abenteuern, begegnet damit die Brüder, sie nehmen es ihm und bringen's dem Vater, er kehrt in die Unterwelt zurück. Das Pferd rät ihm, in königlichen Kleidern an den Hof zu reiten, die Brüder aber stecken ihn dort samt dem Pferd ins Gefängnis. Das Pferd verlangt von ihm tot geprügelt und aufgeschnitten zu werden: aus dem Leibe steigt ein schöner Jüngling, Bruder der Fata Morgana. Sie wünschen sich aus dem Gefängnis und ziehen mit einem großen Heere vor die Stadt, da unterwerfen sich die Brüder. Beim Feste erscheint die Fata Morgana selbst und verlangt den Helden zum Gemahl; die jüngste Prinzessin weist die Fee ihrem Bruder zu.

In 42 kommen die sechs Genossen mit der Erlösten zum König, der sie dem häßlichen Jan nicht geben will. Er läßt sich mit einem Wagen voll Gold abfinden; als sie aber des Königs schönste Pferde davor spannen wollen, erregt der einen Volksaufstand. Da arbeitet Jan mit seiner Eisenstange, der Läufer spannt sich vor den Wagen, der Bläser hintendrein bläst ihn noch schneller fort, der Baumausreißer wirft Bäume auf die Stadt, der Schwitzer überschwemmt die Straßen, auf denen das königliche Heer heranzieht, der Brückenträger aber trägt die Prinzessin davon und so sind die sieben doch glücklich vereinigt. „Da kam ein Schwein mit langem Rüssel und — die Geschichte ist aus." Diese Formulierung des Schlusses stammt aus dem Übermenschen-Typus, oben S. 71.

In einer ganzen Anzahl von Varianten hat der Schluß dadurch Erweiterungen erfahren, daß Motive aus dem Goldenertypus (worüber Verfasser, Hilde-Gudrum S. 251 ff. zu vergleichen ist), eingefügt sind. Wir sind oben S. 197 A. bei der Verkleidung des Helden, ja eigentlich in der Unter-

welt schon bei der Vergoldung der Haare (oben S. 173) den ersten Spuren dieser Vermengung begegnet, die ja nahe genug lag: handelt es sich doch hier wie dort um die Erwerbung einer Königstochter durch den als Gesellen verkleideten Helden. Unter unseren Varianten zeigt eine, die kirgisische, das Goldenermärchen dem Unterweltsabenteuer vorgeschoben (vgl. schon oben S. 33), indem der Held, nachdem er das vierzig Tagereisen lange Feuer durchritten, die Braut als Grindkopf verkleidet, gewinnt. Ich habe die Erzählung in meine Analyse des Goldenertypus a. a. O. aufgenommen, so daß sich hier ein Eingehen auf das einzelne erübrigt.

Häufiger zeigt sich eine mehr organische Einmengung jener Phase des Goldenermärchens, in der es sich um die Erwerbung der Königstochter gelegentlich eines Turniers handelt (Hilde-Gudrum S. 261) in den Schluß unseres Märchens.

Als ein ausgesprochener Goldener tritt uns der Held in 89 entgegen: ihm hat die Jüngste in der Unterwelt durch Berührung mit den Fingerspitzen die Haare vergoldet (oben S. 173). Hinaufgebracht verbirgt er diese Herrlichkeit unter einer Ochsenblase und nimmt Dienste bei einem Bauer gegenüber dem königlichen Palast. Der König veranstaltet einst ein Wettrennen, der Held läßt sich von dem Oberteufel, den er durch den Biß ins abgeschnittene Ohr ruft, ein herrliches Pferd bringen, tut es allen zuvor, entzieht sich aber der Erkennung, bis der König ihn zum Mittagessen lädt. Da erkennen ihn die Prinzessinnen, er beweist mit dem abgeschnittenen Ohr seine Identität und darf sich eine zur Gattin wählen.*

Am weitesten geht die Einmengung des Goldenertypus in die Schlußformel unseres Märchens in 114. Der Held erscheint in unscheinbaren Kleidern und mit geschwärztem Gesicht in der Königsstadt und tritt beim Hofschneider in Dienst, ohne sich je zu waschen oder ordentlich zu kleiden. Die Jüngste hat am Leuchten ihres Rings seine Nähe verspürt und schlägt die zudrängenden Freier aus. Der König aber wünscht ihre Verheiratung und veranstaltet ein dreitägiges Turnier; alle müssen an ihr vorbeireiten, sie wird demjenigen, der ihr am besten gefällt, das Taschentuch zuwerfen und so den Gatten wählen. Der König bestellt für die Prinzessin auf diesen

* Hierbei ruft der Held wieder den Dämon und fragt, welche er wählen solle. Der Teufel rät ihm, er solle die Frauen hinausschicken und den kleinen Finger der rechten Hand durchs Schlüsselloch stecken heißen: welche ein Grübchen darin habe, die soll er nehmen. Er handelt danach und bekommt die, die ihm die Haare vergoldet hat. In der zweiten portugiesischen Variante 90 muß der Dämon, um sein Ohr zurückzuerhalten, dem Helden verhelfen, daß er unter den dreien die Kronprinzessin als Gattin erwischt; es war die Älteste, die er zuerst erlöste. Es muß dies Motiv wohl auch in der Bretagne bekannt gewesen sein, da der Held in 71, aufgefordert eine der Prinzessinnen als Gattin zu wählen, sich vier Tage Bedenkzeit erbittet und dann die Älteste nimmt.

Tag herrliche Kleider, die der Gesell liefert. Beim Turnier gefällt der Prinzessin keiner von den Reitern, sie wirft ihr Tuch dem schmutzigen Schneidergesellen zu. Der König verweist das Paar erzürnt vom Hofe weg in ein kleines Häuschen. Einst wollen die älteren Brüder mit „dem dummen Peppe" einen Spaß machen, nehmen ihn mit auf die Jagd und wetten mit ihm, wer die meisten Vögel schieße. Sie treffen nichts, Peppe tritt ihnen seine reiche Beute ab dafür, daß sie sich von ihm zwei schwarze Flecken brennen lassen. Darauf wandelt er durch seine Zaubergerte das Häuschen in einen Palast, erscheint in herrlichen Kleidern am Hof und enthüllt das Geschehene. Turnier mit Gattenwahl, die Jagd mit den Schwägern und ihre Brandmarkung stammen aus Goldener.

Häufiger ist die Formulierung, wonach der Held als Sieger im Turnier erscheint. Der König schreibt ein Turnier aus, bei dem die Hand der Jüngsten als Preis winkt. Der Schmiedegesell beteiligt sich daran in herrlicher Rüstung, die sein Wunschring ihm verschafft, siegt und entkommt zweimal unerkannt, das dritte Mal wird er festgehalten, an einem Muttermal als Sohn erkannt und darf die Jüngste heiraten 100. Hier hat das Turniermotiv das Goldschmiedmotiv völlig blind gemacht: der Gesell liefert nichts. Gewöhnlicher besteht beides nebeneinander. Der angeblich Grindige mit dem Lammfell über dem Kopf sitzt als Schneidergesell immer in der Asche, liefert aber das ungenähte Kleid mit der Erde usw., das er seiner Nuß entnimmt. Am selben Tage stellt der König Reitspiele an, der Gesell verbrennt das Pferdehaar, es erscheint ein goldenes Pferd und ein Kleid mit der Erde und ihren Blumen. Damit reitet er zum Spiel, tut es allen zuvor, reitet noch ins Schloß, wo er großen Schaden anrichtet und entkommt unerkannt. Dasselbe geschieht am nächsten Tag, nachdem er das Kleid mit dem Himmel usw. geliefert. Am dritten Tag bringt er das Kleid mit dem Meer selbst ins Schloß, verlangt Anstellung als Küchenjunge und erzählt, als der König nach neuen Märchen verlangt, die keiner weiß, seine Geschichte 172: so lenkt die Darstellung in unseren Typus zurück. Sehr ähnlich dieser Fassung aus Syra erzählt die aus Smyrna 174, der Held habe als Aussätziger verkleidet beim Schneider Dienste genommen. Bei der Hochzeit der Ältesten erscheint er auf einem Schimmel in goldenen Kleidern, die er seiner Nuß entnommen, wirft der Jüngsten einen Goldapfel zu und verschwindet, ebenso auf der Hochzeit der zweiten, wo er auf einem Fuchs erschienen ist. Dann erst liefert er die drei Kleider, ohne die die Jüngste nicht heiraten will und noch den goldenen Käfig. Diese weiß nun nichts mehr zu verlangen, ihre Hochzeit mit einem benachbarten Prinzen wird anberaumt, der Gesell erscheint auf einem Rappen, in roten Kleidern, mit dem Goldapfel, kann durch die auf Befehl der Braut verschlossenen Türen nicht entkommen und wird erkannt. Ebenso kommt nach der armenischen Variante 185 der Held in Hirtenkleidern mit einem Schaffell über den Kopf wie ein Kahlkopf zum Vergolder, liefert die verlangte Goldmaus für die Älteste, erscheint bei ihrer Hochzeit mit schwarzem Pferd

und schwarzer Rüstung, die das verbrannte Roßhaar ihm geliefert, hebt beim Turnier alle aus dem Sattel und entkommt unerkannt. Ebenso nach Lieferung des goldenen Iltis in Rot, des goldenen Fuchses in Weiß bei der Hochzeit der Dritten. Da aber schlägt er Vater und Brüder tot und heiratet die Braut. Die Fassung des Tur Abdin 198 läßt den Helden ebenfalls als „Kahlkopf" verkleidet mit einer Ziegenblase über dem Kopf erscheinen. Beim Hochzeitsfest des Oheims aber nimmt er auf einem Rappen, Schimmel, Fuchs dreimal am Turnier teil und entkommt, nachdem er dem Oheim die Mütze weggenommen. Dann tritt er beim Goldschmied in Dienst und liefert als Gesell die von der Jüngsten, die ihn erkannt hat, geforderten Sachen. In den letztgenannten Fassungen ist überall mit dem Turniermotiv die Bestrafung der Verräter verbunden, die in der letzten freilich zum Wegnehmen der Mütze gelindert, in 172 zum Schadenanrichten im Schloß verblaßt und mißverstanden erscheint. Andere Varianten führen gerade diese Formulierung kunstvoller durch. In Bauernkleidern, die er eingetauscht, tritt nach 197 der Held beim Schneider in Dienst. Er liefert der Ältesten das verlangte Kleid, verbrennt sein Pferdehaar und erhält rote Kleider. So erscheint er beim Hochzeitsfest, von allen bewundert, haut dem Bräutigam den Kopf ab und entschwindet den Verfolgern. Das wiederholt sich bei der Hochzeit der Zweiten, nur läßt er diesmal (in Weiß erschienen) sich fangen, gibt sich zu erkennen und heiratet die Jüngste. In 155 erscheint der Held unmittelbar aus dem Luftschloss, das dort die Unterwelt vertritt, auf dem Rappen, nachher dem Schimmel und dem Falben, die er dort gefunden, beim Hochzeitszuge und schlägt mit seiner Keule die Brüder vom Roß, den Hirten aber, der die Jüngste heiraten sollte, tot, um sich dann zu entdecken. In 163 ist diese Auffassung geradezu zu einem Zweikampf mit dem Verräter weiter gebildet. Bei einer Alten in der Stadt abgestiegen, hört er ausrufen: „Ist jemand kühn genug, mit dem mächtigen Pike-man (vgl. oben S. 68), des Königs Schwiegersohn, zu fechten?" Er versorgt sich aus seinem Kästchen mit guten Kleidern und einem starken Roß, reitet auf das Feld, wo der Herausforderer wartet, erschlägt ihn und entkommt unerkannt. Das gleiche geschieht mit dem Mill-turner. Nach einiger Zeit schreibt er dann der Jüngsten einen Brief, der alles aufklärt.

In 175 ist die Sache verwirrt und verblaßt. Der Held läßt sich, da er gerade zur Hochzeit der Ältesten in die Stadt kommt, für sich drei Kleider machen, darauf der Himmel mit seinen Sternen, die Erde mit ihren Blumen, das Meer mit den Fischen, erscheint darin und stört die Hochzeitszeremonien, beim dritten Mal wird er festgehalten und erkannt. Die Störung der Hochzeit ohne persönliches Zutun des Helden kennt auch 62: die älteren Prinzen wollten schon Hochzeit machen, sind aber in der Kirche ins Totengewölbe durchgebrochen, weil die Jüngste ihre Krone nicht hatte, die der Gesell dann liefert.

Statt des Turniers hat 171 eine aus dem Glasbergtypus wohlbekannte Formulierung. Der König hat die Schöne einschließen, einen

Graben ums Schloß ziehen und verkündigen lassen, es solle sie erhalten, wer den Graben überspringe. Der Held ruft, in der Stadt angekommen, mit seiner Feder das Flügelroß, springt hinüber, heiratet die Schöne und gibt sich als Sohn zu erkennen.

In zwei sizilischen Varianten richtet in ähnlich formulierten Schlüssen die Rache des verkappten Helden sich nicht gegen die Verräter, sondern gegen seinen Meister, der ihn schlecht behandelt hat. Der Meister hat ihn nicht mit zum Fest genommen, da eilt er ihm nach in prinzlichen Kleidern, die der Apfel ihm spendet, holt in der Küche des Königs einen Stecken und walkt den Meister, der zu Hause sich beklagt, daß ein fremder Prinz ihn geprügelt. „Hättet Ihr mich mitgenommen!“ sagt der Gesell. Ebenso verfährt er bei der Hochzeit der Zweiten; bei der Hochzeit der Jüngsten tritt er, ehe sie das Jawort gesprochen, mit seinen Kleinodien hervor und gibt sich zu erkennen 119. In 118 hat der Meister den Gesellen, der ihm den geforderten Schmuck geliefert, mißhandelt und, während er zum Hochzeitmahl geht, mit ein paar Pfennigen abgefunden, daß er sich mit Kugelspielen vergnüge. Der aber wünscht durch seine Zauberkugel sich Eisenschuhe mit langer Spitze, mischt sich unter die Hofgesellschaft und stößt beim Spiel den Meister nieder, daß er nach Haus gefahren werden muß. Ebenso geht es bei der Hochzeit der Zweiten, zu der Jüngsten kommt Hans mit herrlichen Kleidern, Wagen und Dienerschaft, die die Kugel spendet, und gibt sich zu erkennen.

So ist die Herrlichkeit des Helden allenthalben an den Tag gebracht, die Genossen aber haben nun ihre Treulosigkeit zu büßen. Manches davon haben wir schon kennen gelernt, doch macht sich noch ein ergänzender Überblick nötig.

In einigen Varianten zwar verzeiht Hans den Betrügern* (mehrfach obwohl der alte König sie hinrichten wollte): 24, 35, 48, 67, 70, 73, 78, 96, 97, 107**, 110, 118, 126, 136, 140, 149, 187, 193. Aber diese mildere Gesinnung wird durch die größere Zahl der Fassungen nicht bestätigt. Denn wo die Bösen nicht etwa durch schleunige Flucht sich retten (wie in 49, 90, 129, 134, 144 und auch hier brechen sie in 16 aus dem Fenster springend den Hals), entgehen sie nicht der wohlverdienten Strafe. Und keineswegs ist die durchweg so sanft, daß sie nur mit einem geringeren Amte als der Held bedacht 108***, oder in den Kerker geworfen 51, 59, 94, 104 oder verbannt werden 34 (ins Waldhaus, wo sie sich noch oft vor

---

* Sie erhalten dann die beiden älteren Prinzessinnen zu Gattinnen.

** Sie sterben aber bald vor Gewissensbissen.

*** Die älteren Königssöhne bleiben Prinzen und Vizekönige, der Jüngste erhält die Krone. — Pfefferkorn in 89 macht, als er König wird, seine Genossen zu Generalen; sie hatten das Seil nur zufällig fallen lassen.

dem Bettler fürchten), 36, 46, 80 (fortgejagt mit einem Fußtritt in den Hintern), 95, 114, 115, 155, 172, 173, 176, 183.*

Es ist schon schlimm genug, wenn eine so entehrende Strafe sie trifft, daß wie im finnischen Märchen 181 von den drei Hofleuten, den weisen Heimdallern, der älteste in Bastschuhen gehen, der zweite auf einem Schwein reiten muß, nur der jüngste straflos ausgeht. Gewöhnlich bleibt ihnen der Tod nicht erspart.

Eine ganze Anzahl Varianten lassen den Helden selbst diese Bestrafung der Genossen übernehmen. Und er verfährt nur in 167 so glimpflich, daß er sie bloß prügelt und verjagt, überall sonst** trifft sie der Tod. Hans begegnet die Kameraden unterwegs und tötet sie 25 (durch Ohrfeigen), 28 (ins Meer geschleudert, da im Schiff betroffen), 69 (die treulosen Matrosen in Marseille), 83, 121, 142 (in der Waldhütte), in 100 während sie auf einer Wiese frühstücken.

Gerne läßt das Märchen sie treffen und erschlagen, während sie gerade wieder (vgl. oben S. 176) um die Mädchen streiten 41, 194: in 118 trifft der Held den Felsenstoßer und Flüsselenker noch am Rande der Grube um Schatz und Mädchen ringend und schleudert sie hinein. In 166 erkennen die um die Jüngste streitenden Gefährten den Helden nicht, als er zu ihnen tritt; sie halten ihn in den Kleidern, die ihm der König der Unterwelt gegeben für den Herrn des Landes und bitten ihn, ihren Fall zu entscheiden. Er heißt sie die Hände auf einen Baumstamm legen und schlägt leicht darauf, so daß sie bis an den Ellenbogen in den Stamm dringen: „Hier bleibt ihr stehen, bis Euer Wahlbruder aus der Höhle kommt, in der ihr ihn gelassen habt!"

In 161 trifft der Held die Wahlbrüder ebenfalls gleich, nachdem er aus der Tiefe gekommen ist, fordert sie zum Kampfe und läßt ihnen durch sein Zauberschwert (oben S. 175) die Köpfe abschlagen. Diese Herausforderung kehrt origineller in zwei Zigeunermärchen aus der Bukowina wieder, wo der Zweikampf durch ein Gottesurteil ersetzt ist.

Der Held trifft, hinaufgelangt, seine Wahlbrüder und heißt sie mit ihm jeder seinen Pfeil in die Höhe werfen: „wenn ihr redlich wart, werden sie vor euch fallen, wenn nicht auf euren Kopf!" Sie werfen alle vier: sein Pfeil fällt vor ihn, der der anderen auf ihre Köpfe 178.*** In 179 trifft

* 139, 150 sprechen nur von Bestrafung; sie ist in 139 milde gedacht, denn die Genossen heiraten dann die älteren Prinzessinnen.

** In 156 wird nicht gesagt, worin die „Strafe" der Schmiede bestand. Verwirrt ist 32: der Held trifft nur den Müller, den Kohlenbrenner konnte er nicht mehr finden; die beiden heiraten die zwei Mädchen. Dem Kaufmann in dem stark veränderten 186 nimmt Hans Tochter und Schätze.

*** Dieselbe Form des Gottesurteils findet man am Schlusse eines Märchens aus Georgien, dessen letzter Teil dem Typus Grimm Nr. 60 angehört, bei M. Wardrop, Giorgian Folk-Tales S. 38.

er die Brüder erst am Königshof und fragt sie unerkannt beim Mahl: „Was soll man dem tun, der seine Brüder töten wollte?" „Den Tod!" „Ihr habt euch selbst den Tod gesprochen!* Kommt heraus und werft eure Schwerter in die Höhe, wenn ihr redlich wart, werden sie vor euch fallen, wo nicht, auf euren Kopf". Nur das Schwert des Jüngsten fällt vor ihn, die älteren werden von den eigenen Schwertern getötet. Wenn in 91 die Riesen am Königshof mit dem unwillkommen Zurückgekehrten „einen Kampf anfangen" und getötet werden, so liegt vielleicht auch ursprünglich ein Zweikampf vor, wie ihn 163 ausführlich erzählt; wir haben diese Darstellung oben S. 209 kennen gelernt, ebenso die verwandte in 197 und 185. Auch in 152 und 190 werden die Verräter am Königshofe vom Helden erschlagen; in 148 überläßt ihm der Vater die Strafe und er heißt die Brüder in die Grube werfen, in der sie ihn allein gelassen.

Dies führt uns zu den zahlreicheren Varianten, wo nicht der Held, sondern der alte König (der Vater der drei Prinzessinnen oder des Helden selbst) die grausame Strafe verhängt. Er läßt die Übeltäter töten, hinrichten 12, 14, 23, 29, 33, 92, 102**, 131, 177, 182, köpfen 1, 168, hängen 17, 50, 63, 65, 111***, aber auch schaurigere, uralte Strafen kommen vor. Oftmals werden die Verurteilten zerrissen von vier Ochsen 4, 7, 8 (schwarzen Ochsen), 22, Stieren 130, vier Kühen 15, vier Pferden 31, Pferden 175†, oder zu Tode geschleift. Auf die Frage des Königs, welche Strafe der Held den Verrätern zudiktieren wolle, heißt der sie einem Pferde an die Mähne binden und dies bis zum Abend des zweiten Tages so herumjagen, que leurs têtes deviennent les pierres du foyer, leurs mains nous serviront pour ramasser la cendre. In 93 verzeiht der Held, gefragt, welche Strafe er ihnen diktieren wolle, den Brüdern, den Zigeuner aber bindet er einem Pferd an den Schweif, das ihn durchs Feld schleift, in 89 läßt er nach gleicher Frage den einen in einen Brunnen werfen, den andern am Pferdeschweif durch den Garten schleifen, in 135 wird auf seine Bitte den Verrätern, die verurteilt sind, an Pferde gebunden zu werden, die Strafe erlassen.

Mehrfach werden die Übeltäter verbrannt 79, 98 (in einem Faß voll Pech), 105 (mit Harz überzogen als Lampe bei der Hochzeit des Helden); in 27 siedet man sie in einem Ölkessel.

---

* Dies bekannte Motiv der ungewollten Selbstverurteilung steht hier augenscheinlich am unrechten Ort.

** Nachdem sie Hans durch seinen Stock hatte klopfen lassen.

*** In 86 trifft Hans die Genossen, die ihm nachträglich nochmal einen Streich gespielt haben, von einem Geist an den Haaren aufgehängt und befreit sie, vgl. unten; dies Motiv gehört eigentlich ins Waldhaus, oben S. 83.

† Dieselbe Strafe trifft in 172 den Verräter im Andromedaabenteuer.

Sonst rollt man sie, grausam gequält, den Berg hinab in einem Faß, das inwendig mit Nägeln ausgeschlagen ist 37, 47 *, 55**, 57, 122 oder den Kopf in einen Mühlstein gesteckt hinunter in einen Teich 13. In 20 werden sie in einen Sack voll Schlangen gesteckt und in den Abgrund geworfen.

Selbst die Leiche wird noch verfolgt, da sie Würmern und anderen Tieren 72, den wilden Tieren 142 preisgegeben wird.

Die meisten Varianten kümmern sich nicht darum, was mit den beiden Prinzessinnen geschieht, nachdem die treulosen Genossen getötet sind; wenige suchen sie für sie nach einer anständigen Versorgung.

Hans hat, oben angelangt, zwei Königssöhne getroffen, die in die Welt zogen, sich Frauen zu suchen. Ihnen gibt er die zwei, nachdem er seine Genossen erschlagen hat und teilt mit ihnen die Schätze 41, es wird nur der Hauptmann hingerichtet, der Kadett und Tambour erhalten je eine 131, Hans haust mit allen dreien 26.

Nur ganz wenige Varianten versagen dem Helden die Verheiratung mit der Erlösten.

In 113 soll der Türhüter, der sich in einen schönen Jüngling umgewünscht, sich eine der Prinzessinnen wählen. Er aber gönnt ihnen lieber Königssöhne als Gatten, wünscht sich in seine alte Gestalt zurück und bleibt des Königs getreuer Türhüter. In 92 und 141 läßt der Held sich gerne mit Geld abfinden. In 199 kommen die Genossen gemeinschaftlich zurück und feiern ihre Hochzeit, die Frauen aber verwandeln sich in Tauben und fliegen davon. Humoristisch schließt 106: die Prinzessin begehrt den Händler zu heiraten, der ihr das Halsband gebracht. Die Brüder aber machen ihm die Braut streitig und die drei einigen sich schließlich darauf, das Mädchen in drei gleiche Teile zu teilen. Noch toller gebärdet sich 88. Nach der Hochzeit legt der Held als letzte Bedingung, nach deren Erfüllung er sein Ohr endgültig zurückgeben wird, dem Teufel auf, daß er ihn wieder von seiner Frau befreie und sie mit sich nehme: denn sie hat während ihres Aufenthalts beim Teufel in der Unterwelt so bösartige Manieren angenommen, daß sie doch nur noch zum Teufel paßt. In 141 will der König den Frolka mit Geld belohnen. Er bringt eine große Mütze, seine Genossen einen Ranzen und eine Eischale. F. schüttet so lange Silber in seine Mütze, bis der Boden abreißt, da schüttet er ohne Ende zu — wenn er fertig ist, will ich's euch sagen. Diese Mützengeschichte

* Hier muß ein wildes Roß mit dem Fasse laufen.

** Der Erzähler gab an, er wisse nicht, ob sie gehängt oder in der obigen Weise bestraft wurden.

stammt aus einem anderen Typus (vgl. KHM 135, Afanasief 2.345 ff.), der vielfach mit dem „Starken Hans" und seinem Teufelsabenteuer verbunden ist.

In einigen Varianten erfährt das Märchen dadurch noch eine Erweiterung, daß die Genossen dem Helden nach seiner Verheiratung abermals Nachstellungen bereiten.

Wir haben etwas dergleichen schon oben S. 205 in Var. 181 kennen gelernt. In 95 heißt es, die Brüder wollten den Helden in der Brautnacht ermorden, die Verschwörung wurde aber entdeckt, sie werden verbannt, er Mitregent des Vaters. Ausführlicher ist 86. Der Held war in die Stadt und den Palast gekommen als die Genossen eben mit der Princesse à la pomme d'or und der P. à la p. d'argent sich vermählen wollten, war von jener erkannt und als Gatte gewählt worden; der Tord-Chênes muß an ihrer Stelle mit der P. à la p. de cuivre sich begnügen. Die Genossen wollen aber den Helden beiseite schaffen. Eine Hexe gibt ihnen ein Pulver, das streuen sie dem Paare, während es im Bett liegt, auf und sogleich erscheinen zwei Diener des Génie à la barbe noire und bringen die beiden in das Schloß ihres Herrn, der sie in einen Sack voll Ameisen setzen läßt. Der Zauberschlüssel (oben S. 184) führt sie jedoch heraus; sie treffen heimwandernd die Verräter an den Haaren aufgehängt: le Génie de la pomme d'or, le parrain de la princesse à la p. d'o. hatte sie so gestraft; der gütige Held befreit sie. Ihm wird die Gattin nochmals durch den Génie à la barbe noire genommen und durch den Génie de la p. d'o. zurückgebracht, dann kann die Feier der gemeinsamen Hochzeit festgesetzt werden. Die Erzählung ist sehr phantastisch, arbeitet aber sichtlich mit wirklich überliefertem Material. Das Aufhängen der Genossen an den Haaren stammt wohl eigentlich aus der Waldhausszene (oben S. 83) und an unserer Stelle sollten vielmehr sie zur Strafe in den Sack voll Ameisen — oder vielmehr da sie getötet werden müssen — voll Schlangen gesetzt sein, wie den Verrätern in 20 tatsächlich geschieht.

Die Nachstellung, die dem verheirateten Helden bereitet wird, bestätigen auch noch drei andere Varianten. Hier geht die Erzählung mit einer sehr seltsamen Umgestaltung und Erweiterung der ganzen Geschichte Hand in Hand, die uns für die Geschichte der Siegfriedsage so wichtig erscheinen wird, daß ich es vorziehe, sie erst bei Behandlung dieser Sage ausführlich zu besprechen.

Auch in 73 verliert der Held noch einmal seine Frau, indem der Corps sans âme sie ihm raubt. Der Held geht sie suchen, stiehlt unterwegs drei Begegneten einen Tarnhut, Siebenmeilenstiefel und einen alles treffenden Bogen, kommt so ins Schloß des C. s. â., der Feuer aus den Fenstern wirft. Er trifft die Entführte, sie muß dem C. s. â. den Sitz seines Lebens abfragen (Schlüssel an einer Goldkette an seinem Hals öffnet Eisentüre zum Wald, darin Löwe, darin Wolf, darin Hase, darin Taube, darin Ei, das auf seiner Stirne zu zerschlagen), er wird getötet, Hans kehrt mit

der Frau zurück. Noch einmal ist hier also ein Typus angefügt, den wir mehrmals schon (oben S. 152) eingeflochten fanden. Ihm schiebt sich hier noch die Formel von den drei Wunschdingen vor, die in den Typus von der gestörten Mahrtenehe gehören, wo auch eine verlorene Frau gesucht wird, vgl. Verfasser in der Bibl. des Literar. Ver. 227, S. LXXIII.

Über einen anekdotischen Anhang in 71 vgl. das Original der Variante, S. 150 mit der Anmerkung.

Hier sei nur noch die seltsame Fortsetzung des Märchens in 156 wiedergegeben. Nach Bestrafung der Genossen und Verheiratung zieht der Held auf den Rat des Hündchens seiner verstorbenen Mutter ins „Ahnenschloß". Zu Mitternacht des ersten Tags erscheint ihm dort eine schwarze verhüllte Seele mit einer geschlachteten Gans in der Hand, heißt ihn im Garten Grünes pflücken als Abendmahl für die Gans, gibt ihm aber auch selbst davon und führt ihn dann zum Zauberberg, der von einer Feuerwolke umgeben, von einem schmalen Fußsteig mit vier Kreuzungen umzirkt wird. Bei der höchsten Kreuzung läßt sie ihn hinabblicken, ein großer Kessel steht in der Tiefe, zu dem muß er hinabsteigen und mit dem Säbel ungeheure Schätze ausscharren. Darauf verschwindet die Seele: er erkennt, daß es die Seele seiner Mutter war. Er holt die Schätze, findet unter dem Kessel den eisernen Sarg der Mutter, den er mit Edelsteinen schmückt und steigt wieder hinauf; die vier Kreuzungspunkte waren zu vier Sternen am Himmel verwandelt. — Der Schatz gehört ja wohl eigentlich in die Unterwelt (oben S. 174), wo auch die Feuerwolke um den Berg am Platze scheint.

Auch auf den Anhang in 128 verweisen wir kürzlich: dem Helden wird nach seiner Verheiratung Wunschapfel und Schloß vom Teufel gestohlen, mit Hilfe einer Katze erhält er den Talisman zurück. Es ist da ein Typus angehängt, für den ich Hilde-Gud. S. 164 einige Nachweisungen gegeben habe.

Es bleiben uns zum Schlusse noch die Namen zusammenzustellen, die der Held unseres Märchens führt. Denn in verhältnismäßig wenigen Varianten bleibt er unbenannt. Nach Märchenart sind diese Namen natürlich von redender Art.

Am häufigsten heißt der Held nach seiner Herkunft; selbst dort wo die Bärensohnformel, ja die Einleitungsformel überhaupt verloren ist, führt er noch gelegentlich solche Namen.

Er heißt: Bärensohn 9, Bjarndreingur (Bärenjunge) 57, Medjović (Bärensohn) 162, Johann(es) der Bär 12, 207, Hans Bär 26, Bärenhansel 32, Jean de l'Ours 65, 69, 79, 83, 84, 86, 100 (auch in 82 befindet sich in Gesellschaft des Helden Jean sans peur ein Jean de l'Ours), Jean l'Ourson (aber auch Gayant) 78, Joan de l'Os 87, Gian dall' Orso 92, Giuan dall'

Urs 93, Giovanni dell' Orso 96, Medwidj Iwanko 135, Ивашко Медвѣдко 142, Peter Bär 10, 203, Martis der Bär (neben Johannes d. B.) 12. Auf die teilweise Bärengestalt des Bärensprößlings zielt vielleicht schon der Name Bärenmensch 170, sicher Bjørnøre 49, Bährenohr 194, Івашка Барашка Мядьвѣжья Вушко (Hänschen Widderchen Bärenohr) 152, Івашко Медвижьи Уши (Hänschen Bärenohr) 153 wie Half-Trollet (Halbtroll) in 52.

Der Sohn der Stute heißt: Grujo Kobilić (Stutensohn) 157, Иванъ Кобылинъ сынъ (Stutensohn) 152, šiu la graznáko (filius equae) 178, der Eselin: Fillomusso 91, wozu Schneller S. 188 bemerkt, es sei das wohl ein entstellter Latinismus für filius mussae. Vgl. auch den „Löwensohn" in der Starkhansvariante 10 oben S. 48 und S. 66.

Wo er pflanzlicher Abstammung ist, begegnen wir den Namen: Pfëiffa'kea'n (Pfefferkorn) 39, Sir Peppercorn 163, der Pfefferhans 40; Erbsenheld 183, Каціорошыкъ (Erbsenroller) 151, in 145 heißt der Held selbst Iwan, sein Vater aber Горохъ (Erbse).

Der Vaterlose in 58, 59 heißt Pápaleysi. In der baskischen Variante 184 heißt der Held Malbrouk nach seinem dämonischen Paten, der The old Malbrouk genannt wird.*

Der aus Eisen geschmiedete heißt Isenkierl 6; vgl. Isermartin usw. oben S. 66.

Der im Morgenscheine zur Welt kam heißt Свѣтозоръ** (Weltseher) 136 (die am Abend und zu Mitternacht geborenen Brüder heißen Вечерникъ und Полуночникъ: Abend- und Mitternachtssohn); der nach neunjährig kinderloser Ehe geborene heißt Bienvenu 76.

Sein langes Saugen an der Mutterbrust gibt dem Helden die Namen Соска-Богамырь (Zulpheld) 144, Sisan-Mazan (der durch langes Säugen Verhätschelte) 156; Mamma-na-burra heißt das Brustkind der Eselin in 89.

Weil die Rasenmutter ihn heimlich gesäugt hatte, zeigte der Held von 182 in früher Jugend schon so großen Verstand, daß der Vater ihn Schlaukopf nannte; der in der Wiege schon sprach, legt sich selbst den Namen Sonderbar zu 5 (vgl. oben S. 30).

Öfter bewahrt der Name des gewaltigen Helden das Gedächtnis seiner verachteten Jugend.

Er heißt Івашко Запечникъ oder Запечный (Hänschen hinter dem Ofen) 138, Іванъ Затрубникъ (Hans hinter dem Ofenrohr) 147, Фролка-

---

* Webster bemerkt dazu S. 78: I think this word occurs in some ‚Chansons de Gestes' and in the Basque ‚Pastorales' as a Mahommedan devil. If not, it is probably our own ‚Duke of Marlborough', thus transformed. Cf. the song ‚Malbrouk s'en va en guerre'.

** Point-du-Jour heißt der Held eines Märchens bei Sébillot, Cont. pop. de la Haute-Bretagne 2.206, Nr. 38, der gleichfalls aus einem Brunnen Herrlichkeiten einer anderen Welt heraufholt.

сидня (F. Stubenhocker) 141, Óskudólgur (Aschenputtel) 61. Auch der Name Pipeta in 98 wird nach diesem Prinzip erklärt: pareva un povero sciocco e, così per ischerzo, lo chiamavano Pipeta. In 121 heißt, der in seiner Jugend sich so übel benahm, Lu malacunnuta. In 85 führt der Held den Namen Homme de toutes couleurs, weil er beim Auszug in die Welt vom Vater nicht wie die älteren Brüder wohl ausgestattet, sondern in einem vêtement rapiécé de toutes couleurs entlassen wurde. Held Hirte heißt in 161, der in der Jugend gehütet.

Umgekehrt aber gibt ihm vielfach sein gewaltiges Heldentum seinen Namen.

Er heißt nach seiner Stärke der starke Hans* 1, 28, 30, 41, 203, der starke Johann 4, Stærke Hans 43, 45, 46, Giovanni della gran forza 109, Rre d'a forza 110, Baumstark 177. Nach seiner Kühnheit Hans-fürchte-dich-nicht 15, Johann ohne Furcht 99, Jean sans peur 82, Mikeš der Furchtlose 127, Sherdil Shahryâr Shahrâbâd (vom Herausgeber erklärt als Lionheart, the Friend and Restorer of the City) 189.

Nach der riesenhaften Erscheinung heißt er der dicke Christoffel 11, Gayant (= géant) 78, Максимъ-семи-аршинъ (M. sieben Ellen) 143.

Nach seinen Taten Ferdinand der Drachentöter 22, und wohl auch Salvaturi (= Salvatore) 119.

Warum der Held in 187 Çringabhuja („Hornarm") heißt, erklärt die Erzählung selbst nicht, man könnte daran denken, daß dem Bärensohn und starken Hans mehrfach Unverwundbarkeit zugeschrieben wird, oben S. 36, 60 f. Auffallend ähnlich heißt der Held in 68 Bras de Fer.

Häufig hilft die riesenhafte Waffe ihm zu einem Namen.

Er heißt: Hans mit de isern Stang 1, der Bueb mit dem isige Spazierstecke 29, Jean à la barre en fer 72, Jean au Bâton de Fer 74, Petite-Baguette 65, 71, Manoel da Bengala 202, Bengala de dezeseis quintaes 90, der mit dem Säbel 164, der mit der Keule 166.

Wir sahen also den Helden lauter Namen führen, deren appellativer Sinn deutlich genug ist. Wo er einen wirklichen Eigennamen trägt, da ist das doch einer von den allergewöhnlichsten, die nicht individualisieren, vielmehr wohl selbst als Appellativa verwendet werden.

Er heißt Hans 37, Jan 42, Jean 75, Jain 64, Honsa 133, Iwan (Zarewič) 137, 139, 140, 145, 148, 149, Martin 167, Jesper 44, Pierre 70, Jokeš 132, Peppino 116, oder sonst gleichgültiger Art wie La Ramée 81, Yves 76, Soběslav 128, Jokeš 132, Milan 213, wohl auch Armaiinu 113, Bensurdatu 115, Jura 129. Wenn der Held in 158 Marko Kraljević genannt wird, so übertrug der Erzähler damit das Märchen doch

* Dieser Name findet sich manchmal nur in der Überschrift, nicht im Texte selbst, gehört dann also vielleicht nur dem Aufzeichner.

wohl mit Bewußtsein auf den gleichnamigen Hauptbelden der bosnischen Guslarenlieder.

Ich weiß aber nicht, was die folgenden Namen innerhalb ihrer sprachlichen, nationalen und sozialen Sphäre bedeuten: Petru Firitschell 84, Madai 196, Kurbad 169, Mikko Mieheläinen 180, Gylpho 181, Vászol 218, Vidûshaka 186, Hpohtír 190, Ala-aspa 192, Ta-ywa 191, Massang 193, Kan Schentäi 195, Badi alzaman 197.

Ich stelle endlich noch die Namen der Brüder oder Genossen des Helden zusammen, soweit sie nicht als Übermenschen ihre Namen führen, die schon oben S. 69 ff. besprochen sind. Wir finden: Per und Pool 44, Slavomil 128, Franta und Kuba 133, Вечерникъ und Полуночникъ (Abend- und Mitternachtssohn, vgl. oben S. 216) 136. Егорушко Залетъ (Brausekopf) und Миша Косолапой (Krummpfote) 138, Alexander und Nikolai 149, Солдатъ-пьяница (Soldat-Trinker) und Ерёма 141, Rostam und Gaiath 197.

8. Nachträge.

Nach Abschluß der obigen Darstellung im Ms. wurden mir noch folgende Fassungen des Bärensohnmärchens bekannt oder zugänglich, in denen mir ein und der andere Zug bemerkenswert erschien:

203. E. M. Arndt, Märchen und Jugenderinnerungen, 3. Ausg., Leipzig 1902, 2.223.

204. A. Kuhn, Sagen, Gebräuche und Märchen aus Westfalen, Leipzig 1859, 2.259. Aus dem Siegenschen.

205. L. Bechstein, Märchenbuch, Leipzig 1871[8], S. 147.

206. J. W. Wolf, Beiträge zur deutschen Mythologie, Göttingen 1867, 2.66.

207. Ebd., 2.67. Von der Bergstraße.

208. O. Sutermeister, Kinder- und Hausmärchen aus der Schweiz, Aarau 1869, S. 55. Fragment.

209. J. Jegerlehner, Am Herdfeuer der Sennen. Neue Märchen und Sagen aus dem Wallis, Bern 1908, S. 121.

210. J. Arnason, Íslenzkar þjóðsögur og Æfintyri, Leipzig 1864, 2.471. Übersetzt bei J. C. Poestion, Isländ. Märchen, Wien 1884, S. 285.

211. P. Sébillot. Rev. des Trad. pop. 9.179. Aus der Haute-Bretagne.

212. G. Sébillot, Rev. des Trad. pop. 15.423, Nr. 3. Auvergne, Puy-de-Dôme.

213. J. N. Vogl, Volksmärchen, Wien 1837, S. 77. Slovenisch.

214. Ebd., S. 187. Desgl.

215. A. A. Erlenwein, Народныя Сказки, Moskau 1863, S. 123, Nr. 29.

216. A. N. Afanasief, Народныя Русскія Сказки, Moskau 1883, 5.241 Nr. 54.

217. M. Wardrop, Giorgian Folk Tales, London 1894, S. 68, Nr. 12.

218. G. v. Gaal, Mährchen der Magyaren, Wien 1822, S. 77.

219. M. Klimo, Rev. des Trad. pop. 12.257 Nr. 2. Magyarisch, Kom. Udvarhely.

220. J. Kúnos, Ungarische Revue 8 (1888). 159. (Vgl. ebd. 7. 753). Türkisch mit persischen Elementen.
221. E. Steele, Swahili Tales, London 1870, S. 199.

Von diesen Varianten erklären 205, 207, 208, 209 den Helden als Sohn eines Bären in bekannter Weise. Bemerkenswerte Züge zeigt 205: die Frau hatte es schlecht bei ihrem Manne, das Tier war „kein gewöhnlicher Bär, sondern ein verwünschter, der seine Tage hatte, an denen er Mensch wurde"; er teilt dem Kinde seine eigene Stärke mit, indem er „ihm am Finger drehte". In 207 sieht das Kind aus wie ein junger Bär, in 209 erfolgt die Flucht aus der Höhle, während die Mutter den Bären ausgeschickt hat in einem Weidenkorb Wasser zu holen (vgl. oben S. 86 das Danaidenmotiv auf den Alp im Waldhause gewandt!).

In anderen Fassungen ist der Held Sohn eines Hundes oder Pferdes. Ein kinderloser König fängt nach 216 auf Rat eines Armen mit einem Netz, das siebenjährige Knaben und Mädchen in einer Nacht gesponnen, einen goldenen Brassen (лещъ). Die Köchin gibt die Eingeweide dem Hunde, das Waschwasser drei Stuten, den Fisch der Königin, ißt selbst die „Knochen". Die Stuten gebären Füllen, Königin, Köchin und Hündin Söhne, die der König Иванъ Царевичъ (Königssohn), И. Поваренко (Kochsohn) und И. Сученко (Hundesohn) nennt. Auf des letzteren Veranlassung gibt der König ihnen die Füllen, sie fahren in die Stadt, lassen sich Schwerter machen von je neun Pud und ziehen in die Welt. Hundesohn bemerkt: „Wir müssen einen älteren Bruder haben, damit wir den Weg finden!" „Mich hat der Vater zum Ältesten bestimmt," sagt J. Königssohn. „Nein, man soll die Kraft probieren!" Sie „werfen" Pfeile, der des J. K. wird zuerst, der des J. H. erst im 3×10. Königreich gefunden (vgl. unten S. 221, Var. 217).

Ato(g)lu, d. h. Pferdesohn, im türkischen Märchen 220 ist geboren, nachdem die Mutter, im Walde verirrt und verdurstend, vom Wasser ihres Pferdes getrunken; er ist der nachgeborene Sohn einer Schwester und dreier Brüder, die er aus der Gewalt eines Däw befreit, der das Mädchen entführt hatte. Es ist hier also derselbe Typus vorgeschoben, den wir schon oben S. 165 in anderen Varianten getroffen haben. Dasselbe ist in der georgischen Fassung 217 der Fall. Hier gibt der Mutter, die ihre vom devi geraubten Kinder beweint, ein vorbeikommender Mann einen Apfel, nach dessen Genuß sie den Asphurtzela (d. h. „hundred leaves") gebiert, der Brüder und Schwester aus der Gewalt des Dämons befreit. Unterwegs binden die neidischen Brüder ihn an einen Baum. Allein gelassen erwacht er: „O God, if I have deceived my brothers, may this tree become stronger, but if they have deceived me, may I pull it up by the roots." Er reißt den Baum heraus und läuft mit ihm auf dem Rücken nach Haus zu den Brüdern, die ihn voll Angst los binden. Vgl. das Gottesurteil oben S. 211 f. und die Ánssaga Bógsveigis c. 2.

Mehrere Varianten zeigen Elemente aus dem Typus „Starker Hans". Nur Andeutungen (Holzfällen) gibt 207; der Held von 211 heißt Quatorze, weil er für vierzehn arbeitet und ißt (oben S. 52), 215 gibt als Einleitung den vollständigen Typus vom geprellten Teufel (oben S. 65). Die ausführlichste Darstellung des Starkhanstypus fügt die in der Erzählung ganz unvolkstümliche, in allen Motiven aber sichtlich alte und ursprüngliche Fassung 203 ein: Hans tötet einen Spielkameraden, indem er Stirn gegen Stirn mit ihm zusammenrennt, muß fort, nimmt Dienst beim Bauer, tötet einen Stier, der mit einem anderen kämpft, durch einen Faustschlag, weiter wandernd Räuber mit seinem wirbelnden Stock, trägt einen vornehmen Herrn, der sich nachher als der Teufel erweist, auf dem Rücken durch die Welt usw.

213 zeigt, wie die Gegensätze sich anziehen. Diese Variante macht den Däumling zum Helden unseres Märchens und schiebt dessen Typus der Bärensohngeschichte vor, deren Krafttaten dieser Knirps nun „wie durch ganz besondere Zauberkräfte gestärkt" sehr unglaubhaft vollbringt. Übrigens sind diese Geschichten bei Vogl zwar sehr unvolkstümlich erzählt, aber in den Motiven gut und so mag es wirklich auch aus volkstümlicher Überlieferung stammen, wenn in 213 der ausgezeichnete Jüngste sich in ein Porträt verliebt, als dessen Urbild eine Hexe ihm eine unter der Erde wohnende Prinzessin nennt. Diese Variante hat auch das Motiv vom weisenden Tier (oben S. 127 ff.) erhalten: die Prinzessin zu finden, muß der Held einer Maus folgen, die, oben bis zum Eingang in die Unterwelt und unten wieder bis zum Schloß der Jungfrauen voranlaufend, „ihm den Weg zeigt".

Die riesige Waffe (vgl. oben die drei Schwerter) begegnet mehrfach: der Held schmiedet sich oder läßt sich schmieden einen Stock von zwanzig Zentnern 207, zehntausend Pfund 211, Eisenstock und Rüstung von zwei Zentnern 206, Eisenschuhe, Bogen und Pfeil (aus einem Pflugeisen) 217, ungeheure Streitkeule 218, der Däumling einen Dolch 214; Hans führt einen schweren Dornenstock, den er wirbelnd dreht 203.

Der Held gesellt sich unterwegs den Eichenreißer und Mühlsteinwerfer 206, Baumentwurzler und Mühlsteinwerfer (er tut es beiden in ihren Künsten zuvor) 209, Petit-Palet und Teurds-Chênes 211, Bergmenschen (Горыня), Eichenmenschen (Дубыня) und Schnurrbartmann (Усыня: dämmt mit dem Bart einen Teich) 215, Mann in grünem, Mann in grauem Kleide, endlich blonden Menschen, namens Jole, Gaja und Mitar, genannt aber „der Grüne", „der Graue", „der Blonde" oder „der Blondgelockte" 214, Schnellläufer, Bogenschützen, Horcher, Hitzevirtuosen, Fresser und Blasius 203, Clodswallower (pflügt und verschlingt die aufgepflügten Schollen) und Harecatcher (hat Mühlenräder an den Füßen und zwei Hasen in der Tasche, die er laufen läßt und wieder fängt).

215 hat das bekannte (oben S. 72) Gespräch: der Held Aljoscha denkt: ‚Was ist das für ein Wunder'; der Übermensch entgegnet: ‚Das ist kein Wunder, aber Aljoscha hat vom Teufel Zins geholt, das ist ein

Wunder!' ‚Ich selbst bin A.' ‚Dann sei du mein älterer Bruder, ich will der jüngere sein!' Genau so auch in 217 (Schluß: J. am A., so let us be brothers!), hier auch eine Art Wettkampf (oben S. 72 f.) im Pfeilschießen: der Pfeil des Helden bleibt im Hause der Dewen (= Waldhaus!) stecken, die vergebens sich mühen ihn herauszuziehen. Besonders interessant ist 220. Der Pferdesohn trifft, nachdem er die Schwester durch Tötung des Däw befreit, einen der Bäume ausreißt und erkennt daran, daß es ein Bruder des Däw ist. ‚Was machst du da?' ‚Baue Wall, um mich vor Atolu zu schützen, der den Bruder getötet!' ‚Kennst du A.?' ‚Nein!' ‚Wen A. anfaßt, dem macht er es so!': reißt ihm die Nase aus dem Gesicht. Ebenso schlägt er den Steinschlepper („Burg bauen zum Schutz vor A.") auf die Schulter, daß er zeitlebens krumm bleibt; sie heißen fürder „der Naselose" und „der Krumme".

In 216 ziehen die drei Brüder (oben S. 219) aus, gesellen sich aber trotzdem unterwegs noch einen Genossen. Sie stoßen reitend auf ein Zelt, Hundesohn schickt den ältesten Bruder hinein, drin liegt der Бѣлой Полянинъ auf dem Bett, der schlägt den Ankömmling mit dem kleinen Finger auf die Stirne, daß er zu Boden fällt und wirft ihn unters Bett, den zweiten ebenso, bis Hundesohn ihn derart „berührt", daß ihm die Augen aus der Stirne treten: da bittet er, begnadigt und als „jüngster Bruder" aufgenommen zu werden; so reiten sie zu viert weiter und kommen nun erst zum Waldhaus: deutlich aber ist die Erzählung vom Б. П. schon eine Verquickung von Genossen- und Waldhausformel.

Im Waldhause („Hütte auf Hühnerfüßen" 215, Haus mit goldenem Dach*, worin alles von Silber 216) erscheint ein petit bossu, der die Genossen schlägt, vom Helden getötet wird 211, Bäuerlein nagelgroß, Bart eine Elle (Мужичокъ съ ноготокъ, борода съ локотокъ), der das Essen verschüttet und aufzehrt 215, spannhoher Zwerg mit ellenlangem Bart auf einem Hasen reitend, der den Koch niederwirft und regungslos auf den Boden festrammt, indem er seine Heugabel über dessen Hände in die Erde stößt, vom Helden mit dem Barte eingeklemmt wird und samt der Eiche davonläuft 214 ganz wie der „Alte" in 216, der die Genossen im Mörser gestoßen und ihnen die Haut vom Rücken gezogen hatte. In 209 erscheint ein Riese mit großem roten Bart und wirft Asche in die Pfanne, der Held reißt ihm den Bart aus und wirft den in den Schnitztrog; in 220 eine alte Dschadi (Hexe), der die Nase wie ein Pferdeschwanz herabhängt, der Held schneidet ihr den Kopf ab, der mit Hinterlassung breiter Blutspur in den Wald hinaus und in einen Brunnen rollt. Ebenso rollt der Kopf des getöteten Dew in 217 in eine Höhle und spricht dazu (vgl. oben S. 133): Happy is he who will follow me!

---

* Das goldene Dach ist wie wir wissen (oben S. 96 ff.) eine Reminiszenz aus der Hausformel B.

In 205 ist aus dem Waldschloß ein Zauberschloß geworden, dessen verrufenen Zauberspuk drei zusammen wandernde Musikanten einzeln bestehen wollen. Die im ganzen etwas frisierte Erzählung hat viel gute Züge im einzelnen: wie der Geiger in der reich bestellten Küche schmaust, erscheint das Männlein im Scharlachrock, drei Ellenbogen hoch, den Bart bis zu den Füßen, schmaust mit, läßt ein Fleischstück fallen, springt dem Geiger und dann dem Trompeter, als sie sich danach bücken, ins Genick und prügelt sie, daß sie fliehen. Der Flötenbläser aber reißt ihm den Bart aus, da hat er seine Kraft verloren, bittet flehentlich um Rückgabe, soll aber erst die Herrlichkeiten des Schlosses zeigen. Er führt durch unterirdische Gänge in eine andere schönere Welt, ein wilder Strom teilt vor ihnen seine Wasser, als er mit einem Stäbchen hineinschlägt, so daß sie trocken hinüberkommen zu einem herrlichen Schloß. Nachdem sie viele stille Zimmer durchwandert, treffen sie endlich in einem Zimmer ein Bett, in dem eine schöne Prinzessin seit Jahrhunderten in tiefem totenähnlichen Zauberschlafe liegt. Der Held muß den Vogel, der im Bauer über dem Bette laut singt, töten, sein Herz zu Pulver brennen und der Prinzessin eingeben: da erwacht sie. Das Männlein will den Bart zurück, um dann den Helden zu verderben; der ahnt seine List, verlangt ihn weiter zu begleiten, nimmt ihm den Stab ab, vor dem abermals die Fluten sich teilen, wirft von drüben erst den Bart zurück und lebt mit der Erlösten glücklich im Schlosse.

Die Einleitungsformel B findet sich in der magyarischen Variante 218 in einer merkwürdigen Gestalt, die eine Art Übergang von der Haus- zur Gartenformel darstellt. Ein König, der in unbezähmbarer Baulust einen herrlichen Bau über den anderen aufführen läßt, ohne je etwas ganz fertig zu bringen, verfällt endlich auf den ganz magyarischen Gedanken, eine Festung aus Speck zu bauen. Kaum aber ist sie fertig, so sind eines Morgens zwei der schönsten Außenwerke verschwunden. Der älteste Sohn wacht: um Mitternacht erscheint unter furchtbarem Lärm ein Drache und reißt wieder ein Außenwerk weg, während der Prinz voll Angst entflieht. Dem zweiten Sohn geht es ebenso, in der dritten Nacht wacht der Jüngste, verfolgt den Drachen und sieht ihn in ein Loch in die Erde verschwinden.

Die reine Gartenformel — dem Sultan Majnun verschwinden alljährlich die reifenden Datteln von seinem kostbarsten Baum, bis der verachtete Jüngste, ein Sit-in-the-kitchen, den Vogelräuber fängt — hat 221 in einer sehr eingehenden, durch ihr Lokalkolorit fesselnden Erzählung; die Fortsetzung zeigt aber starke Abweichung von unserem Typus. Auch 212 ist interessant. Als der jüngste Bruder unter dem Birnbaum wacht, dessen goldene Früchte allmählich verschwinden, sieht er un énorme bras qui sortait d'un souterrain et qui prenait les poires; il prit sa hache et en frappa le grand bras qui tomba dans le souterrain. Dorthin lassen die Brüder ihn hinab.

Eine eigentümliche Verquickung der Einleitung B und zwar der

Hausformel mit der Entführungsformel C zeigt die isländische Variante 210. Fünf Söhne armer Häusler — eine unbekannte Alte, die sie einst getränkt haben, hat ihnen die Namen Velvakandi, Velhaldandi, Velhöggvandi, Velsporrekjandi, Velbergklifrandi (deutliche Reminiszenz an die appellativen Namen der Übermenschen!) gegeben — kommen zu einem König, dem in den zwei letzten Weihnachtsnächten je eine seiner fünf Töchter trotz Überwachung aus dem Frauenhause (úr meyaskemmuni) verschwunden sind. Auf Veranlassung der Brüder baut der König ein neues sehr starkes Frauenhaus, in dem sie die nächste Julnacht bei den drei übrigen Schwestern wachen. Sie schlafen aber bald ein mit Ausnahme von Velvakandi, der zu Beginn der Nacht eine große Hand sich durchs Fenster strecken sieht. Er weckt die Brüder: Velhaldandi hält die Hand fest, Velhöggvandi haut sie ab, der Räuber flieht, aber Velsporrekjandi findet leicht die Spur, die zu einem hohen Felsen führt, auf den Velbergklifrandi hinaufklettert, um dann die Brüder mit einem hinabgeworfenen Seile nachzuziehen. Ich füge gleich die Fortsetzung bei: die Brüder treffen oben in einer Höhle eine Riesin (skessa) weinend, weil ihr Mann heute Nacht eine Hand verloren. Die Brüder erbieten sich, ihn zu heilen, sie müsse sich aber indessen binden lassen. Dann schreiten sie weiter in die Höhle und erschlagen erst den Troll, dann sein Weib. In einer Seitenhöhle finden sie die beiden entführten Prinzessinnen gefesselt, befreien sie und bringen sie noch vor Tag zurück ins Frauenhaus. Der König kommt am Morgen dorthin, findet die fünf Töchter und vermählt sie am Ende eines frohen Festes den Brüdern.

Die Variante gehört, wie man sieht, in den S. 131 ff. erörterten Überlieferungskreis, die den verwundeten Erdmann und seine Mutter, die hier aber seine Frau geworden ist, in der Unterwelt wieder treffen lassen; auch das Heilungsmotiv (oben S. 132 f.) ist bewahrt, aber wunderlich umgebogen. Hierher stellt sich auch die slavonische Fassung 214. Der Held trifft unten ein Mädchen in Ketten: die Tochter eines Kaufmanns, die der Sohn des Erdmanns in der Nacht vor ihrer Hochzeit geraubt hat; der Erdmann, erzählt sie, liegt schwerkrank (von der Mißhandlung im Waldhause) in seiner Wohnung. Der Held trifft ihn dort im Bett, tötet seine drei Söhne, die ihn pflegen (der erste hat einen Büffelkopf, der zweite keine Füße, aber vier Hände, der dritte nur einen Fuß, eine Hand und ein halbes Gesicht — wohl Entwicklungen aus dem Motiv: dem Erdmann fehlt der abgehauene Arm!) und schont den Alten, den nur sein böses Weib zu den Übeltaten verleitet hatte, als er ihm die Frauen samt reichen Juwelen und einem Zauberheer übergibt.

Aus den übrigen Fassungen wäre für das Mittelstück etwa folgendes hervorzuheben.

Muß der Held von 205 durchs Wasser, so geht in 217, 220 der Weg durch Feuer in die Tiefe. „I burn, I burn, draw me up!“ rufen dort sehr bald die Genossen; hier schreien sie, daß sie „am ganzen Körper brennen“, nur der Held wagt sich durch.

In 216 lassen die Brüder erst einen Stein in die Höhle hinab, ziehen ihn zurück, als er den Grund erreicht hat, und binden dann den Hundesohn an den Strick. Er besiegt unten drei sechs-, neun- zwölfköpfige Schlangen im Blaswettstreit (vgl. oben S. 165), tötet die dritte mit einem vierzig Pud schweren Schwerte, das in der Ecke stand, und besiegt eine Alte, nachdem er Stärke- und Schwächewasser vertauscht. — In 218 führt den Hinabgestiegenen ein dunkler Weg zu einem „ungeheuren, ganz mit Licht erfüllten Raum" den gleichsam eine „eigene Sonne beleuchtete", trifft in Schlössern von Kupfer, Silber, Gold drei Frauen und tötet, nachdem er Krafttrünke, von der letzten einen stärkenden Ring erhalten, in schwerem Kampfe drei mehrköpfige Drachen (ähnlich 219, das unten erhaltene Zauberschwert wird mit hinaufgenommen), in 206 sechs-zwölf-achtzehn Riesen. In 203 hat „der schwarze Riese" schon vom Kommen des Helden gehört und, durch einen Traum gewarnt, seine Burg bestellt. Die geforderten Proben (oben S. 164 f.) besteht der starke Hans teils selbst, teils durch seine Übermenschen; als der Mohrenkönig verbrennt, umjauchzen die Mohren ihren Befreier und neuen Herrn. — Atolu findet 220 unten ein Mädchen im Garten an einer Stickerei arbeitend, der im Waldschloß abgehauene Kopf einer Hexe liegt unter ihrem Tisch, sie war ihre Mutter!

Den schwarzen und weißen Widder mit Sturz in eine noch tiefere Welt (oben S. 177 f.) kennt 213, in 217 erfolgt der Sturz to the lower regions, als der Held den Kopf unter das schwarze Wasser steckt; beide Varianten schieben auch die Andromedageschichte ein.

Hinaufgeschafft wird der verratene Held vom Vogel Greif 217, 218, Smaragdvogel 220, dem Riesenvogel Einja 213, Vogel so groß wie ein Kalb 219, drei Raben 212, einem Zauberpferd 216.

Aus dem Schlußteil wäre weniges hervorzuheben. In 217 trifft der Gerettete die Genossen to a certain place, als sie eben die Mädchen heiraten wollen, und tötet sie mit seinen Pfeilen. Dagegen hat 218 die Schneider-, Schuster- und Goldschmiedformel nacheinander, den Brüdern wird verziehen. 216 hat nur den Dienst beim Goldschmied mit dem Motiv des Nüsseknackens (oben S. 198) bei angeblicher Verfertigung der geforderten Ringe. Zu den Hochzeiten geladen, ruft er seine Zauberrosse, sieht ihnen auf ihr Geheiß ins linke Ohr hinein und durchs rechte wieder heraus und wird dadurch ein starker Held (oben S. 204 A.) und nimmt einmal den Schornstein, dann das Dach ab (oben S. 208 f.) und packt endlich den treulosen Genossen, nimmt ihn mit in die Luft und läßt ihn fallen, daß er in Stücke zerschellt. Die Heirat mit der Jüngsten gibt überall den frohen Beschluß.

Eine Bemerkung für sich verdient endlich noch das oben S. 6 A. bereits genannte schwedisch-dänische Volksbuch von Lunkentus, dessen Bibliographie und Text man bei P. O. Bäckström, Svenska Folkböcker, Stockh. 1848, 2,271 ff. findet. Die älteste von B. angeführte Ausgabe ist Örebro 1785 ge-

druckt, sie sagt hinter dem Titel „Skrifwen 1772“; in der Ausgabe Stockholm 1800 Tryckt hos Andreas J. Sylvenius ist das Buch als „Öfwersättning“ bezeichnet. Es gehörte nach B. zu den beliebtesten Volksbüchern und ist in ungezählten Auflagen erschienen. Eine dänische Übersetzung (‚Kjøbenhavn 1844 Fra Svensk oversat‘) nennt B. S. 272, ich kenne einen etwas jüngeren Druck aus R. Köhlers Bibliothek*, der inhaltlich und vielfach auch wörtlich mit dem schwedischen Text bei B. übereinstimmt, nur daß er durchgängig zusammenzieht und kürzt.

Ich gebe eine knappe Skizze der Erzählung unter Hervorhebung einiger interessanter Züge.

Eingang nach Formel C: dem König von Arabien, verheiratet mit einer Prinzessin von Amerika, sind seine drei Töchter, wie prophezeit war, von einer Wolke entführt, Fähnrich, Sergeant und gemeiner Soldat gehen sie suchen. Ein Troll weist sie zu ihrem Aufenthaltsort: einem hohen Berg, beherrscht vom König der Trolle. Sie finden den Berg so steil, daß sie nicht hinaufreiten können; der Soldat nur kommt hinauf** und zieht die Genossen mit einem Seile nach. Sie finden eine Eisentüre, die der Soldat mit Hilfe seines Degens öffnet, dahinter eine Küche. Zwei jagen, einer kocht, ein Troll erscheint, haut ihm den Kopf ab, zuletzt bleibt der Soldat zu Haus, findet eine Falltür, bricht sie mit dem Degen auf, steigt hinab, gelangt durch silberne Tür in kostbarstes Gemach, durch goldene zu den drei Prinzessinnen, die an einem Rahmen sitzend mit Gold und Silber sticken. Zur Bekämpfung des Trolls, der gleich erscheinen wird, weisen sie ihm ein dreißig Ellen langes Schwert, das er erst schwingen kann, nachdem er aus einer Flasche daneben getrunken. Das Schloß erzittert, als der Troll erscheint, der Soldat haut ihm mit dem Schwerte den Kopf ab, die Zunge spricht noch: das hättest du nicht tun sollen! Blasen in eine Pfeife macht die getöteten Genossen lebendig, die, nachdem die Prinzessinnen aufgezogen, den Helden unten lassen. Eine andere Pfeife ruft einen riesigen Mann mit Eisenstange, den Läufer des Trollkönigs herbei, der sich Lunkentus nennt. „Ja så, inföll soldaten, kan du lunka (traben) bra då

* Titel: „En meget underholdende og munter | Historie | om | Troldkongens Løber | Lunkentuß, | som udførte mange store og kjække | Gjerninger, | eller | Fændriken, Sergeanten og Sol- | datens vidunderlige Hændelser | og Skjæbner. | Priis 4 Skilling. | Kjøbenhavn 1861. | Forlagt af, samt trykt hos Behrends Enke, Aabenraa Nr. 3, 1ste Sal.“

** Wie eigentlich bleibt unklar: ‚Soldaten tog då sin ränsel och värja och gaf sig uppföre‘. Die dänische Fassung sagt nur, sie ließen die Pferde unten ‚og med megen Møie formaaede de kun selv at komme op.‘

också?" ‚Gewiß, hundert Meilen mit jedem Sprung!' Der Soldat wird hinausgeschafft, liefert als Schneidergeselle die von den Prinzessinnen verlangten Kleider, wird erkannt und heiratet die Jüngste. Die Verräter muß Lunkentus an Händen und Füßen binden, über seine Stange hängen und fortschleudern, daß man sie nicht mehr sieht.

9. Alter und Heimat des Märchens.

Die vorstehenden Kapitel hatten sich im Grunde keinen anderen Zweck gesetzt als den, eine möglichst genaue Inhaltsangabe des Bärensohnmärchens zu liefern. Diese Absicht war nun freilich nicht zu erreichen ohne Vorführung nicht nur, sondern auch eindringliche Kritik der gesamten Überlieferung. Unsere Aufgabe war eben eine textkritische, im Prinzip vollkommen analog derjenigen des Philologen, der den Originaltext eines Literaturwerks aus so und so viel Handschriften mit ihren zahlreichen Abweichungen, Interpolationen, Auslassungen usw. herzustellen hat, nur daß wir es statt mit Schreibern mit Erzählern (und leider wohl auch Aufzeichnern) zu tun hatten und demgemäß nur auf die Herstellung der Motive und ihres inneren Zusammenhangs, nicht aber des Wortlauts abzielen konnten. Wie einer tüchtigen Textkritik aber neben der Klarstellung des ursprünglichen Textes zugleich die Aufgabe zufällt, die varia lectio in ihren Schwankungen einleuchtend zu erklären, so mußte auch unsere Darstellung den Versuch machen, die viel zahlreicheren und stärkeren Schwankungen ihrer Überlieferung aus dem erkannten Grundschema abzuleiten. Es ließ sich das freilich, wenn die Darstellung nicht ins Endlose anschwellen sollte, nicht überall expressis verbis tun, manches konnte nur durch verstecktere Winke, die Art der Anordnung u. ä. angedeutet, überall mußte auf die willige Mitarbeit des Lesers gerechnet werden. An vielen Punkten zeigten die Abweichungen vom ursprünglichen Schema sich dadurch hervorgerufen, daß dem Erzähler verwandte Formeln oder Motive anderer Märchentypen ins Bewußtsein traten; indem dann der einmal angeschlagene Ton weiter klang, haben sie den Ablauf des Bärensohnmärchens oft auf weite Strecken hin gestört. Es

ist mit Nachweisungen dieser Art im Vorstehenden nicht gespart worden und gewiß werden märchenkundige Leser noch dies und jenes nachzutragen finden. Deutlich aber ergab sich an vielen Stellen, wie auch bei dieser Art von Überlieferung ganz wie bei den Handschriften eines Literaturwerkes die Varianten jeweils zu Gruppen zusammentreten. Es wäre selbst nicht unmöglich, auch hier bis zu einem gewissen Grade Stammbäume der einzelnen Fassungen aufzustellen, wie denn überhaupt die vorstehende Analyse, die wohl die eingehendste sein dürfte, die ein Märchen bisher erfahren hat, zu mancherlei für die Märchenüberlieferung als solche recht interessanten Betrachtungen Möglichkeit und Anlaß böte. Ich behalte mir vor, an anderem Orte einige Beobachtungen dieser Art zusammenzustellen, um hier nicht weiter Raum mit Dingen zu verlieren, die nicht zu der unmittelbaren Absicht dieser Arbeit gehören.

Für den Märchenforscher schlösse sich (und sollte sich eigentlich immer hier erst anschließen) an die oben geübte formale Kritik des Typus die stoffliche, eine Erklärung und Ableitung seiner Erzählung nach ihren einzelnen Motiven. Für den Zweck dieses Buches bleibt auch diese höchst interessante Aufgabe völlig außer Betracht. Uns dient das Märchen lediglich als Mittel zum Zweck sagengeschichtlicher Untersuchungen; hierfür aber genügt es, daß wir uns seiner in seinen Grundzügen mit ihren wesentlichen Schwankungen einigermaßen versichert haben. Nur ein Punkt fordert auch hier noch eindringliche Betrachtung. Ergibt sich, daß germanische Sagen auffallende Beziehungen zu unserem Typus aufweisen, so wird für uns, die Art dieser Beziehungen richtig zu erfassen, eine Untersuchung des Alters, womöglich auch der Heimat des Märchens, unabweisliche Pflicht.

Aber freilich: Alter und Heimat eines Märchens? Schwierigstes aller schwierigen Probleme! Mit allgemeinen Spekulationen kann uns bei dem gegenwärtigen Stande der Forschung über diese Dinge nicht gedient sein, wir brauchten positive Anhaltspunkte. Es gilt also zuzusehen, ob sich einiges derart finden läßt.

Die Überlieferung, auf die wir im Voranstehenden uns stützten, setzt sich fast ausschließlich aus Aufzeichnungen zusammen, die im letzten Jahrhundert aus dem Volksmund gemacht wurden. Nun möchte ja wohl schon die große Verbreitung unseres Märchens, das wir aus vier Erdteilen in zahlreichen Varianten nachweisen konnten, ein günstiges Vorurteil für sein Alter erwecken. Allein wir wissen nicht, wie viel Zeit zu solcher Verbreitung nötig gewesen sein mag, auch gibt es zweifellos Typen, die noch wesentlich häufiger in den Sammlungen sich finden, wie etwa das Zweibrüdermärchen oder den Typus vom Lebenswasser u. a. Maßgebender dürfte für unsere Zwecke schon eine andere Überlegung sein. Wenn wir germanische Sagen aus dem frühen Mittelalter in einer Weise mit unserm Märchen zusammentreffen sehen, die den Zufall ausschließt, dies Märchen aber, wenn auch erst im 19. Jahrhundert, so doch etwa in Bulgarien oder auf einer griechischen Insel, in Sibirien oder im Hochlande des Pamir aufgezeichnet ist, so wird man diese Märchenvarianten doch schwerlich aus der Jahrhunderte früher aufgezeichneten germanischen Sage ableiten wollen. Man wird vielmehr ohne weiteres der Meinung zuneigen, daß hier eine gemeinsame Quelle zugrunde liegen müsse, eben unser Märchenstoff, der, älter als jene Sage, von einem einstweilen unbekannten Punkte aus sich nach verschiedenen Gegenden verbreitet hat, seinen Zusammenhang auch in mündlicher Überlieferung zähe behauptend, zu literarischer Form und Niederschrift aber je nach den Kulturverhältnissen hier früh, dort erst viele Jahrhunderte später gelangend.

Nun figurieren in unserer Liste doch auch einige ältere Aufzeichnungen. Es will nicht viel besagen, daß unser Märchen, wie der letzte Abschnitt zeigte, im 18. Jahrhundert in Schweden als Volksbuch gedruckt wurde, wichtig aber ist, daß es sehr viel früher im Orient schon literarische Gestalt gewonnen hat. Solche Aufzeichnungen sind in den Nr. 186, 187, 197 unserer Liste der Konvention gemäß mit den modernen volkstümlichen Fassungen in eine Reihe gestellt worden. Die arabische Fassung 197 ward (vgl. oben S. 13 A.)

Galland im Jahre 1709 in Paris erzählt, offenbar aber nach einer schriftlichen Quelle, vgl. Zotenberg a. a. O. Wesentlich weiter führen uns die Nr. 186, 187 zurück; Somadewas Bearbeitungen beweisen, daß unser Märchen in Indien nicht nur im 11. Jahrhundert, sondern da er selbst ja nur auf dem umfassenderen Werke Gunadhjas fußt, im 1. oder 2. Jh. n. Chr. in Indien bekannt gewesen ist.

In diesen Aufzeichnungen ist, da Personen und Orte mit Namen genannt sind, die Märchenform eigentlich schon verlassen und in die Form der Sage überführt; sie mit den reinen Märchen zusammenzustellen ist, wie gesagt, reine Konvention, die einerseits aus der zufälligen Geschichte der Märchenforschung sich erklärt, andrerseits aus der Tatsache, daß diese Aufzeichnungen am Märchen allerdings fast nur die äußere Form geändert, seinen Geist aber ebenso wie den Stoff meist sehr gut bewahrt haben. Die literarischen Überlieferungen anderer Völker ließen sich hier ebensowohl ins Feld führen. Es ist oben schon andeutungsweise gesagt worden, daß in der Chronik des Gargantua, in den Sagen von Thor und Herakles Elemente des Märchens vom starken Hans sich deutlich genug wiederfinden; ich könnte hinzufügen, daß es mit seinem ganzen Aufbau etwa auch in der Finnbogasaga oder in der Erzählung der Kalewala von Kullerwo wiederbegegnet. Ich behalte mir vor, an anderem Orte auf diese und ähnliche Zusammenhänge zurückzukommen; hier möchte nur der Nachweis erwünscht scheinen, daß der Bärensohntypus zum mindesten mit seinem Mittel- und Schlußstück im 1. Jh. v. Chr. im griechischen Kleinasien bekannt gewesen ist.

Unser Märchen findet sich nämlich, allerdings nicht ganz vollständig in der 35. Erzählung des Konon. Von den Lebensumständen dieses Mannes scheint nichts bekannt. Seine fünfzig Erzählungen meist sagenhaften Inhalts, uns nur in den Auszügen erhalten, die Photius seiner Bibliotheca einverleibt hat, waren nach dessen Angaben *ἐκ πολλῶν ἀρχαίων συνειλεγμένα* und dem König Archelaos Philopator gewidmet, worin man mit Fug den gelehrten von M. Antonius eingesetzten König Archelaos von Kappadokien vermutet.

Konon erzählt (Photii Bibl. ed. J. Bekker Berl. 1824, 1.137 = Konon, Text und Quellenunters. v. U. Höfer, Greifswald 1890, S. 19):

Zwei Hirten aus Ephesus beobachten im Gebirge in einer tiefen, schwer zugänglichen Höhle einen Bienenschwarm. Einer von ihnen läßt sich an einem Seile hinab und findet unten neben dem Honig einen Haufen Gold. Drei Körbe davon läßt er hinaufförderen, dann ruft er dem Genossen, daß er ihn selbst hinaufziehe. In dem Augenblick kommt ihm ein Verdacht und er legt einen Stein in den Korb. Wirklich läßt der treulose Gefährte das Seil fallen, glaubt den Hinabgestiegenen zerschmettert und erklärt, nachdem er das Gold vergraben, durch glaubliche Aussagen sein Verschwinden. Der unten Gebliebene verzweifelt an seiner Rettung; da befiehlt Apollo ihm im Traume, er solle mit einem scharfen Steine sich den Leib aufritzen und ruhig sich hinlegen. Er handelt nach dieser Weisung und bald stürzen Geier sich auf ihn herab, die ihn für tot halten und die Krallen in seine Haare und Kleider schlagend ihn hinauftragen. Unversehrt oben angelangt meldet er das Geschehene. Die Ephesier zwingen den Verräter, das vergrabene Gold zu weisen, und bestrafen ihn; vom Schatze erhält die Hälfte der Hirt zugewiesen, die Hälfte Artemis und Apollon. Der reich gewordene Hirte erbaut auf der Höhe des Gebirges einen Altar dem Apoll, der zur Erinnerung an das Geschehene *Γυπαιεύς* genannt wird.

Konons Quelle für diese Erzählung ist nicht bekannt. Höfer vergleicht in seiner Besprechung der Geschichte a. a. O. S. 101 einige in manchen Elementen verwandte Erzählungen, bemerkt aber im übrigen: „Die Geschichte ist m. W. ohne Parallele. Zwar kommt der Geier als apollinischer Vogel vor, aber das Attribut *γυπαιεύς* vermag ich sonst nicht nachzuweisen . . . Das Märchenhafte der Geschichte springt in die Augen. Ersonnen oder wenigstens geschrieben ist sie, um den Beinamen *γυπαιεύς* zu erklären und wenigstens der Charakter der Quelle wird dadurch kenntlich“. Es hat aber bereits Liebrecht (Germ. 2.243) bemerkt, daß diese Erzählung zum Bärensohnmärchen in Beziehung steht und in der Tat enthält sie deren Mittel- und Schlußteil, wobei freilich wichtige Elemente, der Kampf mit dem Dämon und die Befreiung der Jungfrauen, fehlen. Auch der erste Teil mangelt, doch wohl gleichfalls nur durch Verstümmelung. Daß derartiges vorkommen kann, mag unsere siebenbürgische Variante 219 belegen, die Konons Erzählung auffallend ähnlich ist, nur daß sie das Erlösungsmotiv bewahrt hat.

Ein Schäfer, heißt es hier, weidete in der Umgegend des Schlosses Tartod. Gegen Abend gesellten sich drei Fremde zu ihm, führten ihn zu einem Loch in der Nähe und sagten ihm, hier unten läge ein großer Schatz, sie wollten ihn hinablassen, er solle seine Taschen damit füllen, dann wollten sie teilen. Er läßt sich wirklich hinabseilen, findet unten Frauen, Schätze und Schwert, läßt alles hinaufschaffen, faßt aber dann Verdacht, bindet einen Stein ans Seil, den die Treulosen wirklich fallen lassen. Ein Riesenvogel trägt ihn hinauf und er kehrt zu seinen Eltern zurück.

Noch wesentlich weiter zurück als diese kleinasiatische Aufzeichnung erlaubt aber indisch-iranische Überlieferung unser Märchen zu verfolgen.

Ich beginne mit einem Abschnitte aus Firdausis Königsbuch, der in ausführlicher epischer Erzählung in der Geschichte des Königs Feridun das vollständige Bärensohnmärchen überliefert.

Ich gebe den Inhalt nach der Übersetzung Rückerts (Firdosi's Königsbuch, Berlin 1890, 1. 17 ff.).

Als Dschemschid, Sohn des Tahmurath, fünfter König von Iran, hochmütig geworden seine Untertanen bedrückt, rufen die den bösen Araberfürsten Dhohhak zum König aus, der den Dschemschid besiegt und tötet. Iran aber erlebt unter ihm schlimme Zeiten. Seit Iblis, der ihm mephistophelische Dienste geleistet, Dhohhak auf den Arm geküßt, sind ihm Schlangen aus den Schultern gewachsen, die er täglich mit Menschengehirnen füttern läßt. Ein Traum aber warnt den Tyrannen jetzt schon vor Feridun.

Auch Abtin, aus Tahmuraths Stamm, vermählt mit Firanek, hatte sein Hirn dem Dhohhak geben müssen. Seinen kleinen Sohn Feridun bringt die Mutter nach des Gatten Tod zu der edlen Kuh Birmaj, deren Hüter das Kind drei Jahre an der Kuh saugen läßt. Dann holt die Mutter ihn ab und flüchtet ihn nach dem Berg Albors, wo ein frommer Mann ihn erzieht. Mit zweimal acht Jahren verlangt er von der Mutter Auskunft, wer sein Vater sei, und will auf ihre Erzählung sogleich gegen Dhohhak ziehen. Sie redet ihm ab.

Inzwischen aber empört der Schmied Kawe sich gegen Dhohhak, der ihm seine Söhne geraubt, und ruft Feridun zum Kampfe. F. befiehlt seinen älteren Brüdern Kajanusch und Purmaja, ihm kundige Schmiede zu bringen, die ihm eine Keule anfertigen sollen. Deren Form — sie ist wie ein Büffelhaupt gestaltet — zeichnet er, als die Schmiede gekommen sind, in den Sand und erhält danach eine schwere Keule aus Stahl, die wie die Sonne leuchtet. So zieht er zum Kampfe, an seiner Seite die Brüder „wie jüngere Brüder“.

Am Abend rastet er mit dem Heere; als es dunkelt, tritt zu ihm ein Serosch aus dem Paradies, „der ihm Gutes und Böses wies. Er kam

zum Fürsten als ein Fei und lehrt ihn heimlich Zauberei, daß er erschlösse Rätselknoten, Übel entdeckte, die heimlich drohten.“ F. legt sich darauf zum Schlaf an den Fuß des Berges, die neidischen Brüder aber steigen in der Nacht auf die Höhe und rollen einen Stein auf den Schlafenden, der ihn zerschmettern soll. Auf Gottes Geheiß aber „des Steines Krach machte das Haupt des Schlafenden wach. Gezaubert blieb an seinem Ort der Stein und rollt um kein Haarbreit fort.“ F. spricht kein Wort darüber, das Heer rückt weiter.

Als die Fergen F. nicht über den Tigris setzen wollen, durchreitet er tollkühn den Fluß mit seinem Gefolge und stürmt in das herrliche, reiche, leuchtende Schloß „des Drachen“, d. h. Dhohhaks*. Er haut alle Verteidiger nieder, die sich ihm entgegenstellen und befreit die beiden Schwestern Dschemschids, Schehrnas und Arnewas, die Dhohhak sich gewaltsam zugeeignet und in seinem Frauengemache beschlossen gehalten; den Drachen selbst findet er nicht. Die Frauen erzählen ihrem Befreier, er sei, von der Prophezeiung gefoltert, daß Feridun ihn stürzen werde, nach Hindostan gegangen, dort Zauberei zu treiben; aber jetzt sei die Zeit seiner Wiederkehr da. Feridun setzt sich auf Dhohhaks Thronsitz, die Frauen an seine Seiten und feiert ein Fest.

Dhohhaks Hausverwalter Sachtgang meldet seinem Herrn das Geschehene. Auf die Kunde, daß F. sich der Frauen bemächtigt, eilt D. sogleich zurück. Ein gewaltiger Kampf beginnt, F. schmettert dem D. mit der Stierkeule aufs Haupt, daß der Helm zerbricht; auf das Dazwischentreten eines heil. Serosch aber tötet er ihn nicht, sondern bindet ihn nur und heftet den Gefesselten sodann in einer Höhle im Berg Demawend mit Nägeln an den Stein. F. aber regiert in Herrlichkeit und hat von den beiden von ihm erlösten Frauen drei Söhne, deren Schicksale uns hier nicht mehr kümmern.

Es bedarf kaum einer Ausführung im einzelnen, daß wir in dieser Geschichte Feriduns, wie das Schahname sie erzählt, das Bärensohnmärchen in vollkommener Ausbildung vor uns haben. Und zwar erkennen wir deutlich die Einleitungsformel A. Feridun ist zwar Sohn eines menschlichen Vaters — er mußte ja gerade im Gegensatz zum Usurpator ein Sprößling des echten iranischen Königshauses sein — aber er wird auch hier noch von einem Tiere, einer Kuh, wie der Märchenheld oben S. 25 f., 49 und zwar ungewöhn-

* Dhohhak wird „Drachenkönig“ genannt, sehr oft aber schlechtweg „der Drache“, trotz seiner menschlichen Gestalt. Daß dies auch im Original der Fall ist, entnehme ich aus einer Bemerkung bei Darmesteter, Ormazd et Ahriman S. 106.

lich lange (oben S. 30 f.) gesäugt. Er wächst auf in menschenferner Einsamkeit, unbekannt mit dem Vater, den die Mutter erst auf sein Drängen ihm nennt wie dem Bärensohn oben S. 21. Er läßt vor dem Auszug in die Welt eine schwere Waffe sich schmieden: oben S. 39 ff. Er hat zwei ältere, aber nichtsnutzige Brüder und Fahrtgenossen; wenn sie neben dem Helden wie „jüngere Brüder" erscheinen, so hörten wir oben S. 74 und 221 russische Varianten sagen, die Genossen seien dem Bärensohn als „jüngere Brüder" gefolgt. Der Verrat der Brüder erfolgt bei Firdausi zu früh und bleibt ohne Folgen, so daß die Entstellung deutlich ist; die Form des Verrats — sie lassen den Stein fallen — erinnert noch an die Erzählung des Märchens oben S. 177, auch das Motiv der Warnung vor den Treulosen ist uns wohlbekannt, oben S. 127 ff., S. 177. Der Drache wohnt mit den entführten Frauen in prächtigem Schlosse wie im Märchen oben S. 122 f., das ein Fluß umgibt, oben S. 126, den Feridun durchreitet wie Bärensohn die Fährlichkeiten des Zugangs, Feuer und Wasser, kühn durchschreitet, oben S. 120, 222. Er trifft im Schlosse nur die Frauen, der Drache ist gerade abwesend, die Frauen aber sagen ihm, daß der Dämon sogleich zurückkehren wird, alles wie im Märchen S. 144, 147*. Der Drache wird niedergeschlagen, hier aber nicht getötet, sondern gefesselt — im Berge, in dem er nach dem Märchen wie wir wissen seine Wohnung hat: die iranische Überlieferung hat das Märchen in die weitbekannte Sage vom gefesselten Dämon ausmünden lassen.

Nun aber ist wohlbekannt, daß die Erzählungen des Schahname von den ersten mythischen Königen Irans keineswegs Erfindungen Firdausis sind. Sie beruhen vielmehr auf alter, längst vorher auch schriftlich fixierter Tradition, die mit einzelnen Elementen nicht nur, sondern ihrem ganzen Aufbau nach schon im Avesta deutlich genug bezeugt ist.

* Auch Dhohhaks warnenden Traum fanden wir im Märchen oben S. 224; es ist das eine naheliegende Begründung des S. 170 f. aus zahlreichen Varianten belegten Motivs von der Vorbestimmung des Helden als Überwinder des Dämons.

Dem persischen Feridun entspricht sprachlich genau avestisch *Thraêtaona* und was uns von den Taten und Beziehungen dieses Heros an verschiedenen Stellen des Avesta erwähnt wird, zeigt auch stofflich Übereinstimmung mit Firdausis Erzählung.

In dem berühmten 9. Hâ des Yasna erhält Zarathushtra Belehrung über die ersten Bereiter des *Haoma*, der sprachlich und sachlich dem indischen *Soma* entspricht. Der erste Haomabereiter war *Vîvaṅhañt* (der vedische *Vivasvat*); zum Lohne dafür empfing er als Sohn den *Yima* (= indisch *Yama*), unter dem die Menschheit ein goldenes Zeitalter erlebte. Weiter lehrt der heilige Haoma (Le Zend-Avesta trad. p. J. Darmesteter, Paris 1892, I. 86): *Âthwya est le second mortel qui me prépara pour le monde des corps. De ce bienfait il fut payé, cette faveur lui en advint, que lui naquit pour fils Thraêtaona, d'une maison puissante; qui tua Azhi Dahâka, aux trois gueules, aux trois têtes, aux six yeux, aux mille sens; Druj* [f. = Dämon] *démoniaque très forte; méchant funeste au monde; la Druj la plus forte qu' Añgra Mainyu* [der Widersacher des Ahura Mazda] *ait créée contre le monde des corps, pour la destruction du monde du Bien.* Der dritte Haomabereiter war *Thrita*, Vater des *Urvâkhshaya* und des sagenberühmten *Keresâspa.* Dieselbe Aussage von ‚*Thraêtaona, l' héritier de la puissante maison d' Âthwya*', ‚*le plus victorieux** *des hommes d'action, à part Zarathushtra*' kehrt im Yasht XIX, 37 und XIV, 40 wieder.

Wir finden hier schon die Hauptdaten der Feridunsage wieder: den Helden, Sohn des *Âthwya-Abtin* und Nachfolger des *Yima-Dschemschid* sowie seinen Gegner *Azhi Dahâka* (d. h. verderbliche Schlange, *azhi* = ai. *ahi*, gr. ἔχις, lat. *anguis*) gleich Firdausis ‚Drachen' *Dhohhak.* Azhi Dahâka ist dreiköpfig wie ja dem Dhohhak auch („nach sumerischem Typus"

---

* Unter den Segenswünschen, die Zarathushtra über König Vîshtâspa spricht, findet sich auch Yt. XXIII, 3 *Puisses-tu être . . . victorieux comme Thraêtaona.* Auch Dînkard IX, 21, 22 und 24 heißt es (West, Pahlavi Texts 4.217): *the victorious Frêdûn, the victorious and mighty F.*

bemerkt Ed. Meyer, Geschichte des Altertums[2] I, 2, 821, vgl. ebd. 426) noch eine Schlange aus jeder Schulter wächst. Indem der Held den Drachen wirklich tötet, zeigt das Avesta einen mit dem Märchen übereinstimmenden Ausgang.

Diese Andeutungen finden willkommene Ergänzung in Yasht 5, der dem Preise der Göttin der Wasser *Ardvi Sûra Anâhita* gewidmet ist. Es werden die Götter und Heroen aufgezählt, die an sie sich gewandt, darunter *Yima*, dann (29 f.) *Azhi Dahâka*, dem seine Bitte um Unterstützung seiner Absicht, die Erde zu entvölkern, doch nicht gewährt ward. Dann aber (33 f.) opferte ihr *Thraêtaona*, *l'héritier de la puissante maison d' Âthwya* und er bat (Darmesteter a. a. O. 2.375): *Donne-moi cette faveur, ô bonne bienfaisante Ardvi Sûra Anâhita, que je puisse écraser Azhi Dahâka, aux trois gueules, aux trois têtes, aux six yeux, aux mille sens; Druj démoniaque très forte; méchant funeste au monde; la Druj la plus forte qu' Añgra Mainyu ait créée contre le monde des corps, pour la destruction du monde du Bien; et que j'emmène et délivre ses deux femmes, Savaṅhavâc et Erenavâc, qui sont de corps les plus belles des femmes qui sont la merveille du monde.* Wörtlich dieselbe Bitte läßt Yt. IX, 14 den *Thraêtaona* an *Drvâspa*, Yt. XV, 23 an *Vayu*, Yt. XVII, 24 an *Ashi Vaṅuhi* richten.

Hier erfahren wir also nach Darmesteters glücklicher Entdeckung (Études iraniennes 2.213 ff.) der Eigennamen in dem letzten früher ganz anders übersetzten Satze*, daß auch das Avesta schon von Befreiung zweier Frauen aus der Gewalt des Dämons wußte; die Namen entsprechen Firdausis *Shahrinâz* und *Arnavâz* (bei Rückert oben S. 232 *Schehrnas* und *Arnewas*).**

---

* Geldner, Drei Yasht aus dem Zendavesta S. 13 und 111 schließt sich Darmesteter an und weicht nur in den letzten Worten ab: *„daß ich seine beiden Gemahlinnen Savanhvâc und Erenvâc erbeute, welche die besten für die Fortpflanzung und die fleißigsten für das Hauswesen sind."*

** Bei Spiegel, Eran. Altertumskunde 1.545 lese ich, daß der Verfasser des Mujmil auch noch eine zweite Überlieferung erwähne, nach welcher die Söhne des Feridun nicht die aus Dahâks Gewalt befreiten Schwestern Dschemschids, sondern eine Tochter des Dahâk zur Mutter

Bei dem besonderen Charakter der Avestaüberlieferung, die ja nirgends auf einläßlich epische Erzählung aus ist, dürfen wir uns nicht wundern, nicht alle Einzelheiten Firdausis hier bestätigt zu sehen; recht wohl mag sie trotz ihres Schweigens dies und jenes Motiv konform dem Schahname oder auch ursprünglicher als dies besessen haben. Vielleicht läßt diese oder jene Einzelheit sich noch erkennen.

Vendidad XIX, 6 erscheint *Azhi Dahâka* unter dem Namen *Vadhaghana*, d. h. ‚*né de Vadha*‘. Das ist ein Metronymikon, denn Bundahish XXXI, 6 (West, Pahlavi Texts I = SBE. V, S. 132) sagt: *by his mother Dahâk was of Udaî* und führt den mütterlichen Stammbaum bis auf ‚*the evil spirit*‘ zurück, weitere Nachweise für *Udaî, Aûd(ak)* oder *Vadak* gibt West zu Dînkard IX, 21, 4. Danach hat also die Mutter des Dämons in der Überlieferung ihre Rolle gespielt wie im Märchen die Mutter des Erdmanns.

Kennt die iranische Überlieferung etwa auch das Schwertmotiv? Dînkard IX, 21, 8 liest man (West, Pahlavi Texts IV = SBE. 37, S. 214): *About the smiting by Frêdûn, for the sake of killing Dahâk; the striking of his club upon the nape of the neck, the heart and even the skull; and Dahâk's not dying from that beating. Then smiting him with a sword and the formation of noxious creatures of many kinds, from the body of Dahâk at the first, second ond third blow.* Also zunächst Versagen der (mitgebrachten, ehernen) Keule, dann Gebrauch eines Schwerts, das nun erst den Dämon ‚schneidet‘. Das völlige Zerschneiden (*thou shouldst not cut him, who is Dahâk*) hindert auch hier *Aûharmazd*, der Fesselung des Dämons befiehlt wie der Serosch bei Firdausi durch Einmischung eines fremden Motivs oben S. 233.

Und noch eine Vermutung kann ich nicht unterdrücken, möchte sie aber mit all der Reserve vorgetragen haben, die auf einem Gebiete nötig ist, das man durchaus nicht übersieht.

hätten. Das setzt eine Wendung voraus, die wir ähnlich auch in einer Reihe osteuropäischer Varianten unseres Märchens gefunden haben, oben S. 140 f.; auch in den indischen Var. 186, 187 sind die Mädchen Töchter des vom Helden bezwungenen Dämons, oben S. 166 f.

Enthält die Avestaüberlieferung am Ende auch noch eine Erinnerung an die Rettung des Helden aus dem Reiche des Dämons durch einen Vogel, die wir ja auch bei Konon wohlerhalten fanden? In dem schon oben angeführten, der *Ardvi Sûra Anâhita* gewidmeten Yasht V findet sich 61 ff. eine dunkle Stelle, die ich in Darmesteters englischer Übersetzung (Sacred Books of the East 23. 68 f.) hierher setzen will:

The old Vafra Navâza worshipped her, when the strong fiendsmiter Thraêtaona flung him up in the air in the shape of a bird, of a vulture. He went on flying for three days and three nights towards his own house; but he could not, he could not turn down. At the end of the third night, when the beneficent dawn came dawning up, then he prayed unto Ardvi Sûra Anâhita, saying: „Ardvi Sûra Anâhita! do thou quickly hasten helpfully and bring me assistance at once. I will offer thee a thousand libations, cleanly prepared and well strained, along with Haomas and meat, by the brink of the river Rangha, if I reach alive the earth made by Ahura and my own house.“ Ardvi Sûra Anâhita hastened unto him in the shape of a maid, fair of body, most strong, tallformed, highgirded, pure, nobly born of a glorious race, wearing shoes up to the ankle, wearing a golden . . ., and radiant. She seized him by the arm: quickly was it done, nor was it long til, speeding, he arrived at the earth made by Mazda and at his own house, safe, unhurt, unwounded, just as he was before.

Wer *Vafra Navâza* (oder *Vifra N.* wie Spiegel und Darmesteters Französ. Übersetzung lesen) ist, weiß man nicht; im Avesta erscheint er nur noch einmal Yt. XXIII, 4, wo unter den schon oben angezogenen Segenssprüchen Zarathushtras auch der Wunsch begegnet: *Puisses-tu atteindre la Rañha, aux rives lointaines, comme Vifra Navâza* (oder *fort comme le fils de Navâza* in der entsprechenden Stelle Yt. XXIV, 2*). Darmesteter erklärt in der Anmerkung zur englischen Übersetzung, die hier bezeugte Tat Thraêtaona-Feriduns gehöre wohl an den Punkt seiner Geschichte, wo er auf seinem Zuge nach Bawri, dem Sitze Azhi Dahâkas, an den Tigris (= Rañha) kommt und stelle eine Zaubertat vor, die seiner vom Engel ihm gelehrten Magie (oben S. 232) entsprang. In der französischen Übersetzung möchte er die Eingangsworte wiedergeben: *A elle sacrifia le passeur V. N.* und darunter den Fähr-

* Geldner, Studien zum Avesta, Straßburg 1882, S. 130 übersetzt: *„Sei ausdauernd wie Vafra N. [an der fernhinreichenden Rañha]“.*

mann verstehen, der den Feridun nach Firdausi nicht über den Tigris setzen wollte. Ich kann das Sprachliche nicht beurteilen (D. selbst stellt es als problematisch dar), sachlich aber unterliegt diese Erklärung offenbar erheblichen Bedenken, wovon das stärkste und an sich, wie ich glauben möchte, allein schon durchschlagende dies wäre, daß das Avesta einem Gegner des Thraêtaona doch kaum die Hilfe derselben Göttin hätte zuteil werden lassen, die dem Thr. selbst nach demselben Yasht (33 f.) im Kampfe gegen Azhi Dahâka beistand; versagt sie doch dem Azhi D. ihren Beistand trotz seiner Bitte ebenso ausdrücklich (29 f., vgl. oben S. 235) wie der Gott Vayu Yt. XV, 21. Sollte es nicht vielleicht möglich sein, in der langen Luftreise, an der *Vifra Navâza* und Thraêtaona irgendwie zusammen beteiligt sind, die lange Luftreise des Märchenhelden wiederzufinden, den ein Vogel, der ganz wie *V. N.* nur mit ganz besonderer Mühe und durch besondere Mittel die Oberwelt (,*if I reach alive the earth made by Ahura*'!) erreicht, aus dem Reiche des Dämons zurückträgt? Ich muß natürlich den Fachgelehrten überlassen, ob der Text diese Auffassung verträgt. Er muß ja wohl nicht ganz eindeutig sein, da etwa Spiegel in seiner Avestaübersetzung 3.51 den Eingang übersetzt: „*Dieser opferte der frühere Vifra-navâza, als ihn aufrief der siegreiche, starke Thraêtaona, in der Gestalt eines Vogels, eines Kahrkâça*", was zu meiner Erklärung recht gut passen würde. Auch im nächsten Absatz heißt es bei Spiegel in einer meiner Auffassung sehr günstigen Weise „*nicht abwärts, nicht abwärts gelangte er genährt*". Dies „*genährt*", in dem sich, wenn man die vorgeschlagene Deutung gelten läßt, das oben S. 189 f. behandelte Motiv (der Vogel muß gefüttert werden, damit er nicht wieder zur Dämonenwelt zurücksinkt) deutlich wiederspiegeln würde, fehlt in Darmesteters engl. u. französ. Übs., warum, kann ich nicht beurteilen. — Kaum hierher dürfte zu ziehen sein, daß Thraêtaona auch sonst im Avesta zu Vögeln in Beziehung gesetzt erscheint, wenn er (Yt. XIV, 40)

* So wenigstens nach der französ. Übersetzung Darmesteters, die übereinstimmt mit Geldner, Drei Yasht, S. 76. — 1883 hatte Darmesteter

beim Kampfe gegen den Drachen die Kraft bewies*, die eine Feder des *„oiseau Vâreñjina aux larges ailes“* (der mit dem Vogel *Vâraghna* identisch sein möchte, einer der Inkarnationen des *Verethraghna*) verleiht oder (Yt. XIX, 36) die königliche Glorie, das *hvarenô*, ergreift, als es dem *Yima*, abermals *‚sous la forme d'un oiseau Vâreghna‘* entflohen ist.

Das Vorhandensein des Motivs vom rettenden Vogel in der Überlieferung des Avesta setzte voraus, daß auch sie wußte, daß Thraêtaona verraten ward — doch wohl von den Brüdern wie bei Firdausi. Da ist es willkommen, daß diese nichtsnutzigen Brüder, die im Schahname Kajanusch und Purmaje heißen, auch vom Bundahish XXXI, 8 (bei West, Pahlavi Texts I = SBE. V, S. 133) bezeugt werden: *By the Âspiyân Pûr-tôrâ* (den *Âthwya* des Avesta, Firdausis *Abtîn*) *was begotten Frêdûn, who exacted vengeance for Yim: together with him also were the sons Barmâyûn and Katâyûn, but Frêdûn was fuller of glory than they.*

Eine gewisse Stütze finden diese Ausführungen endlich in der ältesten indischen Überlieferung, in der die iranische Sage von Feridun = Thraêtaona und Dhohhak = Azhi Dahâk ihre deutlichen Gegenbilder besitzt. Es ist zuerst von F. Roth (1848, ZDMG. 2.216 ff., danach 1852/55 Westergaard in Webers Ind. Studien 3.402 ff.) ausgeführt worden, daß dem *Thraêtaona* dem Namen nach der in Wesen und Sage dunkle *Traitana* (der doch auch als Töter eines Ungeheuers erscheint**),

die Stelle ganz anders aufgefaßt (SBE. 23.241 f.): *He* (der Vogel *Vâreñjina*) *carried the chariot of Kavi Usa . . . Him rode the gallant Thraêtaona, who smote Azi Dahâka, the three-mouthed* usw. *Kavi Usa* ist Firdausis *Kai Kaus*; Adler, denen er Fleisch vorhält, tragen ihn nach einer im Persischen vielbezeugten Sage wie Alexander zum Himmel (die Nachweisungen geben meine Ausführungen in den Freiburger Münsterblättern 2. Jahrg. S. 6 f. und 29 f.); da könnte ja sehr wohl derselbe Vogel den Thraêtaona getragen haben, dessen Urbild, der Märchenheld, den Vogel, der ihn trägt, ähnlich wie Kai Kaus mit Fleisch füttert. Aber hier kann nur der Sprachkundige entscheiden. Über den babylonischen Ursprung des Vogelmotivs vgl. Verfasser a. a. O.

** Er entspricht also doch wohl auch sachlich dem Thraêtaona. Darmesteter, Le Zendavesta 1.86 n. 20 macht darauf aufmerksam, daß dies Ungeheuer RV. I, 158, 4 (der einzigen Stelle, die Traitana erwähnt) *dâsa*

sachlich aber zunächst *Trita** entspricht. Er führt den Beinamen *Âptya* wie *Thraêtaona* Sohn des *Abtin*, avest. *Âthwya* ist; seine berühmteste Tat aber ist, daß er den *Vṛtra* durch die Kraft des *Soma* getötet. Es ist bekannt genug**, wie er in diese Ehre mit *Indra*, dem eigentlichen ‚*vṛtrahan*' sich zu teilen hat, indem sie bald beide zusammen, bald jeder für sich als Besieger der Schlange genannt werden. Denn Vṛtra ist ein Drache, heißt darum auch *Ahi* und entspricht so nach Namen und Gestalt genau dem iran. *Azhi Dahâka*; von Mehrköpfigkeit ist bei ihm allerdings nicht die Rede, aber es bleibt wohl zu beachten, daß Trita (und an seiner Stelle, einmal gleich in der nächsten Strophe, abermals auch *Indra*) als Töter auch des *Viśvarūpa*, Sohnes des *Tvaṣṭṛ* auftreten, der wirklich mit drei Köpfen ausgestattet erscheint, die sein Überwinder ihm abschlägt; im Mahabharata wird dieser dreiköpfige Dämon richtig mit Vṛtra identifiziert. Leider erhalten wir, so zahlreich die Anspielungen auf Trita-Indras Kampf mit dem Dämon auch sind, wenig Einzelheiten. Regelmäßig wird betont, daß der Gott sich bei der Tat seiner gewaltigen Waffe bediente, des *vajra*, einer ehernen Schleuderkeule („Donnerkeil" ist mißbräuchliche Übersetzung, Oldenberg Relig. des Veda S. 140 A. 2). Sie gilt zumeist als von Tvaṣṭṛ gefertigt, der dafür ja der gegebene Mann war als der viel-

---

genannt wird, „dont *Dahâka* est un dérivé". Es ist zu beachten, daß auch *Vṛtra* gelegentlich *dâsa*, Indra auch *dasyuhan* genannt wird.

* Wegen *Traitana-Trita* und ihrer ursprünglichen Identität sei doch bemerkt, daß im Avesta *Thraêtaona* ebenso als Erfinder und Heros der Heilkunst erscheint (Yt. XIII, 131) wie *Thrita* (Vend. XX, 2); eben diese Eigenschaft aber gründet sich offenbar (vgl. Darmesteters Anmkg. zur erstgenannten Stelle in der französischen Übersetzung) auf die Besiegung der Schlange als Trägerin des Gifts und damit der allgemeinen Krankheitsursache.

** Ich führe für diese vielbehandelten Dinge keine Belege an; man übersieht die Mannigfaltigkeit der vedischen Überlieferung wohl am bequemsten in der gedrängten quellenmäßigen Zusammenstellung bei Macdonell, Vedic Mythology S. 54 ff., am ausführlichsten gibt das Material Bergaigne, La Religion Védique 2. 159 ff., 196 ff.

berufene Werkmann und Bildner aller Form; aber es wird daneben auch *Kāvya Uśanā* als Verfertiger genannt, in dem wir (Roth a. a. O. 227) den *Kawe* des Firdausi wiedererkennen dürfen, der Feriduns Waffe schmiedete, an andrer Stelle aber auch Indras Vater (Hillebrandt, Ved. Mythol. 3.172), wozu man das Märchen halte, oben S. 40. Vṛtras „verborgene“ Wohnung (‚a hidden [niṇya] abode‘ Macdonell a. a. O. 158) wird teils im Berge gedacht, den Indra spaltet, teils auf dem Berggipfel, wie des Erdmanns Wohnung im Märchen ebenso wechselt, oben S. 116, 120 f., und wie oben S. 175 der getötete Drache wird der getötete Vṛtra durch Indra vom Berge herabgeschleudert. Im Veda, der das alte Märchen nach seiner Weise zu naturmythologischen Spekulationen braucht, befreit Trita-Indra nicht Frauen aus der Gewalt des Dämons, sondern die Wasser, die er verschlossen gehalten.* Es könnte das leicht daraus entwickelt gedacht werden, daß der Dämon wie der Erdmann im Brunnen, Meer usw. im Wasser wohnend gedacht war; wird doch Vṛtra tatsächlich noch gelegentlich „hidden in the waters“ (Macdonell a. a. O. 59) genannt, auf deren Grund er wohnt.** Damit war der Punkt gegeben, an dem Spekulationen über den Ursprung des Wassers sich anschließen konnten, von dem die verbreitete Auffassung primitiver Völker sich vorstellt es sei einstmals im Bauche eines Tiers, einem von einem Dämon behüteten Kasten u. dgl. eingeschlossen gewesen.

Bemerkenswert ist, daß auch von Vṛtras Mutter *Dānu* öfter die Rede ist, ja der Dämon gerade nach ihr *Dānava* genannt wird (a. a. O. 158), wie wir den iranischen Vertreter Vṛtras, *Azhi Dahâka*, im Avesta nach der Mutter als *Vadhaghana* bezeichnet fanden, oben S. 236. Diese Mutter des Dämons***

* Es ist interessant RV. I, 32, 11 zu lesen: *„Die des Barbaren Gattinnen geworden, die schlangenbewachten Wasser weilten in der Gefangenschaft wie die Kühe beim Paṇi“.*

** *Ahi* führt danach geradezu den Beinamen *budhnya* (Bergaigne a. a. O. 2.205) zu *budhna* ‚Boden‘; vgl. RV. VII, 34, 16 „den wettergebornen Drachen fing ich, am Boden der Flüsse, in den Räumen sitzt er . . . der Drache der Tiefe“ (Ludwig 1.389); vgl. X, 93, 5.

*** E. Lehmanns Zusammenstellung (Arch. f. Religwft. 8.411 ff.) hat diese ältesten bestimmten Zeugnisse für „Teufels Großmutter“ übersehen.

aber scheint im gleichen Kampfe wie der Sohn von Indra getötet zu sein, da es Rigveda I, 32, 9 heißt (nach Oldenbergs Übersetzung: Relig. ds. Veda S. 137): *„Abwärts ging da* [nachdem Indra den Vṛ. getötet] *ihr Leben, die den Vṛtra geboren. Indra schleuderte die Waffe auf sie herab. Oben lag die Gebärerin, unten der Sohn. Dānu lag wie eine Kuh mit dem Kalbe"*: wiederum eine auffallende Parallele zum Märchen, das die Mutter des Erdmanns ebenso nach dem Sohne töten läßt.

In Übereinstimmung mit dem Märchen hält sich ferner, daß der Dämon nach oft wiederkehrender Angabe vom Sieger im Schlafe getötet wurde; er heißt wohl „der nicht zu erweckende, der ohne Erwachen schlafende", vgl. das Märchen oben S. 145 f. Braucht Indra gegen den Dämon der mitgebrachten Waffe, so gibt ihm die Stärke zu seiner Heldentat doch erst ein gewaltiger Trunk Soma: wir denken an den Stärketrank des Märchenhelden oben S. 156 ff.*. Drei Seen voll Soma soll Indra vor dem Kampfe ausgetrunken haben, wie er überhaupt und zwar vom Tage der Geburt an als ein ungeheurer Trinker und Esser erscheint, der einen oder gar hunderte von Ochsen auf einmal verzehrt. Er erinnert uns dadurch ebenso an den Bärensohn und starken Hans, wie wenn er nach der Geburt gleich spricht, von riesenhafter Größe ist und einer Stärke, der niemand sich vergleichen kann; ja es scheint gar, daß der Veda das Motiv von des Helden verachteter Jugend (oben S. 32, 49 f.) kannte, da es RV. IV, 18, 5 heißt: *Wie einen Schandfleck hat sie ihn verborgen, die Mutter, der doch voll Heldenkraft; da hat er sich erhoben, selber anlegend sein Kleid* (vgl. oben S. 49 f. die Kleider-

---

* Wir wissen, daß im Avesta Thraêtaona dem Âthwya geschenkt ward als Lohn für die Bereitung des Haoma (oben S. 234). Es scheint aber im Schâhname noch eine Erinnerung durchzuschimmern, daß ursprünglich auch den Thraêtaona der Haomatrank zu seiner Heldentat stärkte. Bei Rückert a. a. O. S. 41 bleibt der Einsiedler, der den jungen Feridun aufzog, allerdings unbenannt; im Original aber muß er wohl den Namen *Hôm* führen, da Darmesteter, Le Zendavesta 1. 86 n. 30 bemerkt: F. „est sauvé par l'ermite Hôm, transformation du dieu Haoma, dont Âthwya fut le prêtre."

geschichten?), *wie er geboren war, füllte er die beiden Welten.*" Derselbe Hymnus lehrt auch, daß Indra ungewöhnlich lang („*tausend Monde, viele Herbste*") im Mutterleibe gewohnt, ganz wie der Bärensohn, oben S. 29.

Indra ist jünger als die Götter, er heißt einmal (Hillebrandt a. a. O. 169) geradezu „der jüngere Bruder" der Götter. Er hat sich aber darüber zu beklagen, daß diese seine älteren Brüder, oder wie es auch mehrfach heißt, die Marut, Indras ständige Begleiter (*marutvat* „von den Marut begleitet" ist bei ihm stehendes Epitheton) beim Kampfe gegen den Dämon ihn furchtsam verlassen, wie die Brüder oder Begleiter unseren Märchenhelden. Von Trita aber tauchen Erzählungen auf, die von aktivem Verrat der bösen Brüder berichten, wobei die Einzelheiten, wie wir schon beim Verrat der Feridunbrüder im Schahname gesehen, so auch hier auffallend zum Märchen stimmen.

Im RV. I, 105, 17 findet sich eine Anspielung, daß Trita durch göttliche Hilfe aus einer Kufe (Grube?) errettet ward: „*Trita in die Kufe geborgen, ruft die Götter zu Hilfe; das hörte Bṛhaspati, der ihm aus der Enge Weite schuf*" (nach Ludwigs Übs. 2. 579; Macdonell a. a. O. 67 sagt ‚buried in a well' und RV. X, 8, 7 ‚within a pit'; Bergaigne a. a. O. 2, 327 ‚tombé dans la fosse').

Genauer erfährt man die Geschichte, um die es sich hier handelt, aus einer Erzählung die Sāyaṇa nach den Sāṭyāyanins zu RV. I, 105 zitiert (vgl. A. Kuhn in Höfers Zs. f. d. Wft. der Sprache 1. 277 ff.). Die drei Brüder Ekata, Dvita*, Trita (d. h. der ‚Erste', ‚Zweite', ‚Dritte') fanden einst, durstgequält in wasserlosem Walde wandernd, einen Brunnen. T. stieg hinab, trank und reichte den Brüdern. Die aber warfen ihn in den Brunnen hinab, raubten all seine Habe und zogen davon, nachdem sie den Brunnen mit einem Wagenrad bedeckt. „Der in den Brunnen gefallene Tritas drauf konnte nicht wieder heraussteigen und wünschte in seinem Herzen ‚wollten mich doch die Götter herausholen', drauf ward er der

* *Dvita* erscheint schon im RV. VIII, 47, 16 (vgl. V, 18, 2) neben *Trita*, dessen Name zweifellos als „der Dritte" verstanden wurde.

Seher dieses sie preisenden Hymnus." Der Verrat der Brüder stimmt hier im einzelnen recht wohl zum Bärensohnmärchen, wo selbst das Bedecken des Brunnens nach dem Verrate nicht fehlt (oben S. 176). Indem aber die Brunnenfahrt leichthin aus dem Durste der Wandernden abgeleitet, den Verrat etwa mit der Gier der älteren Brüder nach des Jüngeren ‚Habe' zu begründen dem Leser überlassen ist, erscheint die Geschichte in einen allgemeineren Typus von unendlicher Verbreitung (Usener, Rhein. Mus. 58.7 ff.) hinübergeschoben und losgelöst aus dem Bärensohntypus, dessen Dämonenkampfe sie nach dem, was wir sonst von Trita wissen, ursprünglich als Episode angehört haben muß. Sāyaṇa weiß auch von der Geburt der drei Brüder Genaueres zu berichten (Kuhn, ebd. 280 f.). „Agni warf eine Kohle ins Wasser, da ward Ekatas geboren, er warf zum zweiten Male, da ward Dvitas geboren, er warf zum dritten Male, da ward Tritas geboren": eine Geschichte, die den oben S. 26 f., 47 besprochenen sich einreiht; als Sohn des Wassers* gilt der „*Âptya*" Trita ja auch dem Rigveda. Indras Mutter wird zweimal auch eine Kuh genannt (Macdonell S. 56); ich zögere, das mit den Angaben von Feridun (oben S. 231) und dem Märchenhelden als Kuhsohn (oben S. 25, 49) in Verbindung zu bringen, da die Bezeichnung nach analogen Angaben bei anderen Helden vielleicht auch nur Ausfluß des Vedenstils sein könnte.

Es kann nach alledem nicht zweifelhaft sein und wird,

*) Als eigentliche „Aptyas" erscheinen regelmäßig die Zwillingshelden des Zweibrüdermärchens. Hier wird wohl erzählt, sie seien geboren, nachdem die jungfräuliche Mutter von einem Wasserstrahl, der in ihren Turm sprang, von einer Quelle usw. getrunken und die Brüder werden nach ihrer Herkunft wirklich „Wasserpaul" und „Wasserpeter", „Caspar und Johannes Wassersprung", „Brunnenhold" und „Brunnenstark" u. ä. genannt (vgl. Grimm KHM. 3.103 f., Mannhardt, German. Mythen S. 216); gewöhnlicher aber ist ihr Zusammenhang mit dem Wasser ein mehr indirekter und die Formulierung die, daß Genuß eines Fisches die Mutter schwängert. In unserem Typus ist die Geburt des Helden aus dem Wasser seltener; doch fanden wir oben S. 25, Var. 169, S. 219, Var. 216 den Helden nach Genuß eines Fisches, ebd. Var. 220 nach einem Trunk vom Wasser des Pferdes geboren, S. 26, Var. 91 aus dem Wasser gezogen; vgl. auch den Hans Meernixensohn in Var. 1, S. 47.

soviel ich sehe, von den Fachgelehrten nicht bezweifelt, daß diese Sagen von Indra-Trita in die Zeit der indo-iranischen Stammesgemeinschaft zurückreichen, von den Indern noch aus der alten Heimat mitgebracht wurden in die neuen Sitze. Der epische Kern ist in den Veden durch die mythologisch-philosophische Weiterbildung, wie sie die religiöse Dichtung der Inder auch diesem Stoffe gab, vielfach gemodelt, aber keineswegs vernichtet worden. Ja in manchem Punkte ist die zeitlich ältere Überlieferung der Veden dem Ursprünglichen ohne Zweifel auch treuer geblieben als die des Avesta, z. B. in der Verwendung des Epithetons *vṛtrahan*; es hat seine sprachliche Entsprechung in dem avestischen *Verethragna*, der dort aber allgemeiner gefaßt als Genius des Sieges erscheint. Daß Iran ihn ursprünglich ebenso als Drachentöter gekannt hat wie die Veden, beweist jedoch die armenische Überlieferung. Aus einer ganzen Reihe von Zeugnissen (man übersieht sie bequem bei Hübschmann, Armen. Grammatik, Leipzig 1897, S. 75 ff.) ist bekannt, daß bei den Armeniern ein Gott *Vahagn* in höchsten Ehren stand. Sein Name entspricht avest. *Verethragna* und gewiß ist er den Armeniern aus Iran vermittelt worden. Er aber heißt ‚Drachenwürger' und Moses von Chorene hörte noch die Lieder zur Laute singen, die von seinem Kampfe mit Drachen erzählen und teilt selbst die Verse mit von seiner Geburt aus Meer und Schilf, so daß er also wie der vedische Trita (und der avestische Thraêtaona) als ein ‚Aptya' gegolten hat.

Ich unterlasse nachzuforschen, ob in den betrachteten Überlieferungen etwa außerarische Bestandteile (vgl. oben S. 239 A.) erkennbar seien. Es genügt für unsere Zwecke, daß wir das Märchen vom Bärensohn, ich darf wohl sagen, nicht nur nach seinen Elementen, sondern nach seinem ganzen Aufbaue bis in die Zeiten indo-iranischen Gemeinschaftslebens zurückverfolgen konnten. Denn dies ist allerdings meine Überzeugung, daß nicht das Märchen ein gesunkener Mythus ist, vielmehr umgekehrt in den berührten Mythen poetisch-religiöse Ausdeutungen und Weiterbildungen des älteren Märchens zu erkennen sind.

Zweiter Teil

Die Beowulfsage

I. Beowulf.

Einem angelsächsischen Epos aus der ersten Hälfte des 8. Jahrhunderts entfließt als einziger Quelle unsere Kenntnis der Sage von Beowulf.

Der Dänenkönig Hrodgar, heißt es hier, erbaut eine prächtige, goldgeschmückte Halle und wird doch ihres Besitzes nicht froh. Denn der Dämon Grendel steigt nächtlich aus dem nahen Meer, bricht in die Halle und raubt und tötet die schlafenden Königsmannen. Wohl vermaß sich mancher Kühne, dem Unheil zu wehren, doch umsonst: am Morgen fand man ihn getötet wie die anderen und zwölf Jahre schon steht der Prachtbau leer, untauglich als Schlafhaus.

Weithin dringt die Kunde von des Königs Unglück. Sie erreicht auch Beowulf, den Verwandten und Gefolgsmann des Geatenkönigs Hygelac und läßt ihm keine Ruhe. Er eilt zu Hrodgar, alte Beziehungen und der Ruf gewaltiger Stärke und kühner Jugendtaten verschaffen ihm die freundlichste Aufnahme. Beowulf bleibt über Nacht in der Halle. Pünktlich erscheint Grendel und will auch ihn packen, findet aber ungewohnten Widerstand. Ein furchtbares Ringen hebt an. Der Dämon merkt die überlegene Kraft des Helden und strebt mit aller Macht davon, doch um hohen Preis nur gelingt ihm die Flucht: Arm und Achsel läßt er in Beowulfs Faust. Am Morgen verfolgt man die Spur, die der Totwunde zum Meere gezogen; ein festliches Gelage feiert Beowulfs Sieg.

In der Nacht aber erhebt sich neuer Graus. Grendels Mutter erscheint, den getöteten Sohn zu rächen, und raubt abermals einen Schläfer. Auf Hrodgars Klage ist Beowulf bereit, ein Ende zu machen. Er taucht ins Meer, die Dämonen in ihrer Behausung aufzusuchen. Im Kampfe mit

Grendels Mutter versagt des Helden Waffe; in äußerster Bedrängnis aber bietet sich ihm ein riesiges Schwert an der Wand, das raubt der Riesin den Kopf. Auch Grendel selbst entdeckt der Held drunten auf dem Lager und schlägt dem Toten noch das Haupt ab. Mit dieser Trophäe emportauchend findet Beowulf nur mehr sein Gefolge am Strande; Hrodgar mit den Dänen, die den Helden tot geglaubt, sind davon geritten. Der Sieger eilt nun in die Königshalle, weist Kopf und Schwert des Getöteten vor und wird reich belohnt. Am folgenden Tage kehrt er in die Heimat zurück.

Nach Hygelacs und seines Sohnes Tod gelangt er dort zu glücklicher Regierung. Nach Jahren aber beginnt ein furchtbarer Drache, in einem Grabhügel behaust, das umliegende Land zu verwüsten, da man seinen Schatz bestohlen. Der greise König beschließt, den Wurm persönlich zu bekämpfen. Er sucht in seiner Höhle ihn auf und überwindet ihn nach furchtbarem Kampfe; totwund stirbt er dem Besiegten nach. Ein hochragender Hügel, den seine Mannen über dem Gefallenen wölben, verkündet späten Geschlechtern noch den Ruhm des herrlichen Helden.

Es erscheint der Mehrzahl der Forscher bis auf diesen Tag als eine ausgemachte Sache, daß hinter dieser Erzählung ein alter Mythus sich berge, dem Müllenhoff im Jahre 1849 (ZfdA. 7.419 ff., vgl. Beowulf S. 1 ff.) die seither maßgebend gebliebene Deutung gegeben hat. Beowulf ist ein Stellvertreter Freys, ein göttliches Wesen, das den Menschen beisteht im Kampfe gegen die Elemente. Denn Grendel ist der Gott oder Dämon des wilden düsteren Meeres um die Zeit des Frühlingsäquinoctiums, das überschäumend das Land verwüstet und die Menschen verschlingt; vor ihm schützt der Gott die Menschen, indem er den Grendel bezwingt. Dessen Mutter aber ist eine Personifikation der Meerestiefe; wenn sie noch einmal mordend erscheint, und Beowulf ihr nachtauchend sie auf dem Meeresgrunde tötet, so heißt das: der Gott nimmt dem Meere, wenn es noch einmal nachflutet, die Kraft, die es bewegte, um es endgültig zu beruhigen. Zu diesem Teile des Mythus bietet der Drachenkampf das herbst-

liche Gegenstück. „Im Herbste erheben sich wieder die Stürme und das Meer überflutet wieder das Land: der Drache steigt empor und lagert auf dem Besitztum der Menschen. Wiederum erweist der göttliche Held den Menschen sich hilfreich und noch einmal weiß er die dämonischen, riesischen Mächte zurückzudrängen, die Schätze, die der Boden birgt, den Menschen zurückzuerobern; aber sein Reich ist nun vorläufig zu Ende, denn der Winter steht vor der Tür: der alt gewordene Beowulf findet selbst im Kampfe den Tod und wird mit allen seinen Schätzen begraben."

Dieser Deutung Müllenhoffs schließt ten Brink (Pauls Grundriß[1] 2.533, Beowulf S. 184) sich vollkommen an und Symons (Pauls Grundr.[2] 3.645 ff.) folgt ihr mit geringen Modifikationen: Grendel ist eine Personifikation der Sturmflut, die bezwungen wird von dem Heros des friedlichen Anbaus. In Beowulfs Drachenkampf bricht noch der dem Kulturmythus zugrunde liegende Naturmythus durch: der Kulturheros ist weiter entwickelt aus einem älteren Lichtwesen; nur daß Beowulf eine Hypostase Freys sei, wird abgelehnt. Ebenso ist für Kögel (ZfdA. 37.274, schwankender Gesch. der dtsch. Litter. 1.1,109 f., danach W. Golther, Germ. Mythol. 173) Grendel eine Personifikation der Schrecknisse der uneingedeichten Marsch. „Der Mythus von der Tötung Grendels symbolisiert die nach langen Mühen endlich gelungene Eindeichung des Marschlandes und seine Nutzbarmachung durch Wiesenwuchs und Getreidebau."

E. Mogk (Pauls Grundr.[2] 3.301 ff.) erklärt zwar, Beowulf gehöre „der Dichtung, der Heldensage, nicht dem Dämonen- oder Göttermythus an"; aber sein Kampf mit Grendel erscheint auch ihm als eine Art Allegorie: „ein gewaltiges Naturereignis, das Eindringen des Meeres, das in vorhistorischer Zeit ganze Stücke des Landes abriß, sich über die Länder ergoß und so Inseln schuf und menschliche Ansiedlungen vernichtete, mag im Volke fortgelebt und den Anstoß zu dieser großartigen Volksdichtung gegeben haben."

Eine etwas abweichende Auffassung hat L. Uhland (Germ. 2.349 f., Schriften 8.486 f.) gehegt, da er in Grendel

„die Plagen einer versumpften und verpesteten Meeresbucht“, im Drachen aber mit Müllenhoff die Sturmflut erkennt. Ihm schließt L. Laistner (Nebelsagen S. 88 ff., 264 ff.) sich an: Grendels Tätigkeit ist das Morden der tückischen Sumpfausdünstung, der Malaria; sein Überwinder Beowulf, d. h. „Nebelfeger“, ist ein Windheros; der Drache aber ist der Hairauch.

Hatte dagegen Simrock (S. 192 ff. seiner Beowulfübersetzung von 1859) sich bemüht, in dem Helden einen Vertreter Thors nachzuweisen, so möchte G. Sarrazin (Anglia 9.203, 19.374 ff., Beowulfstudien 1888, S. 48 ff.) in der Sage einen Baldermythus oder kombinierten Balder-Freymythus erblicken. Für mythische Auffassung ist auch E. H. Meyer (Indogerman. Mythen 2.634 ff., German. Mythol. 1891, S. 299) eingetreten. Ihm jedoch gilt Beowulf als ein Blitzheros, Grendel ist der Frühlingssturm, seine Mutter die Wetterwolke, der Drache ein Wetterdrache: im Herbstkampfe mit ihm wird der Blitz gebrochen.

Und schließlich bedeutet auch für Boer (Ark. f. nord. Filol. 19.19 ff.), der mit der Auffassung seiner Vorgänger scharf ins Gericht geht, die Sage doch auch eine Art mythischer Allegorie, die er nur wieder anders deutet. Für ihn liegt der Überlieferung von Beowulf eine Sage zugrunde, „welche die Schrecknisse der langen Winternacht unter dem Bilde eines die Landschaft verheerenden Ungetüms zum Ausdruck bringt.“

So weit also auch die einzelnen Forscher in ihrer Deutung voneinander abweichen, darüber sind sie, wie man sieht, einig, daß der Beowulfsage ein alter Mythus zugrunde liegt. Man wundert sich dieser seltenen Einstimmigkeit gegenüber in Gerings Einleitung zu seiner Übersetzung S. VII den Satz zu lesen: „Daß den beiden Erzählungen (von B.s Kampf mit Grendel und dem Drachen) ein alter Mythus von einem ‚göttlichen Helden‘ Beowa zugrunde liege, der mit Freyr identisch sein soll, ist eine unbewiesene Hypothese.“ Und doch sollte man denken, schon die sehr verschiedenen Ergebnisse, zu denen alle diese Versuche mythologischer Deutung gekommen sind, hätten lebhafte Bedenken an der Berechtigung einer derartigen Auffassung überhaupt erwecken sollen, die eine

kritische Betrachtung der einzelnen Versuche erheblich verstärken muß. Daß Müllenhoffs naturmythologische Deutung in Kardinalpunkten tatsächlich keinen Anhalt in den Naturvorgängen selbst besitzt, ist bereits von Heinzel AfdA. 16, 265 ff. ausgeführt worden. Vor allem aber wird diese Deutung der wirklichen Überlieferung in keiner Weise gerecht. Sie war wohl ein Kind ihrer Zeit; ich muß gestehen, daß ich für sie von vorne herein kein Organ besitze. Es ist mir unfaßbar, wie jemand plausibel finden kann, daß eine Gestalt wie Grendels Mutter wirklich „die Personifikation der Meerestiefe“ vorstelle, daß diese Figur einer so blutleeren, gedankenhaften Abstraktion ihr höchst konkretes, lebendiges Dasein danke; es ist mir unfaßbar, wie man an einen Mythus glauben kann, der das Meer als einen Sohn der Meerestiefe aufgefaßt hätte, wie man bei einer Deutung sich beruhigen kann, die doch völlig unvermögend ist, irgend eine positive Einzelheit der Sage wirklich zu erklären. Die beliebte Auffassung wird ja in Wahrheit auch keineswegs aus der Erzählung gewonnen, entspringt vielmehr einer Spekulation, die dann höchst gewaltsam in die Erzählung hineingedeutet werden muß. Und wie bedenklich bleibt doch selbst für den, der ihren Ausgangspunkt zugeben wollte, im einzelnen diese Deutung, die beständig zwischen einem Kultur- und Naturmythus hin- und herspringt, die an manchen Punkten (bes. im Drachenkampf) in sich widerspruchsvoll wird bis zur reinen Unmöglichkeit! Ich will mich auf eine Kritik des einzelnen nicht einlassen;* die beste Kritik wird immer jene positive bleiben, die ein brauchbares Neue an die Stelle des angefochtenen Alten setzt. Eine brauchbare neue Erklärung der Beowulfsage aber ist gefunden: es kann wohl keinem, der den ersten Teil dieses Buches gelesen, zweifelhaft sein, daß in dieser Sage nichts anderes als das Bärensohnmärchen uns vorliegt.

Die Erkenntnis dieses Verhältnisses war mir vor Jahren zu guter Stunde aufgegangen, als ich der Siegfriedsage wegen

* Eine solche ist ganz im Sinne der obigen Bemerkungen von Boer Ark. f. nord. Filol. 19, 28 ff. gegeben worden.

anfing, mich genauer mit jenem Märchen zu beschäftigen. Ich sah freilich bald, daß ich keineswegs der erste war, dem der Zusammenhang aufgefallen war. Tatsächlich hat schon 1859 Simrock (Beowulf S. 181) auf diesen Märchenkreis gedeutet, ohne freilich der Sache irgendwie nachzugehen, da sein Blick auf die schon von den Brüdern Grimm (Irische Elfenmärchen s. CXIX f.) zum Beowulf angezogene Erzählung vom Schretel und dem Wasserbären gebannt blieb. Danach aber hat 1889 L. Laistner in seinem Rätsel der Sphinx 2.32 f. nachdrücklicher auf die Beziehungen aufmerksam gemacht, die zwischen der Sage und dem Märchen bestehen. Diese Ausführungen konnten mir längere Zeit entgehen, da sie der zünftigen Forschung offenbar keinerlei Eindruck gemacht hatten. Ich habe in der, wenn ich so sagen darf, offiziellen Beowulfliteratur nirgends auch nur eine Andeutung von Laistners Hinweis gefunden*; B. Symons hat auch in der 2. Aufl. seiner Heldensage in Pauls Grundriß ihn ebensowenig auch nur erwähnt wie Mogk am selben Orte in seiner Mythologie oder Boer in seiner eingehenden Untersuchung der Sage im 19. Bande des Arkiv. Erst A. Brandl hat in seiner vor einigen Monaten erschienenen Behandlung des Gedichts im Grundriß Laistners Ausführungen angezogen und gewürdigt. Das Verhältnis zwischen Märchen und Sage scheint mir aber in seinem wahren Charakter weder bei Laistner noch bei Brandl, der in Beowulf letzten Endes doch auch wieder einen „Kulturheros“ sehen will, erkannt und dargestellt. Sage und Märchen haben nicht bloß einige Motive gemein, vielmehr ist die Sage von Beowulfs Kampf mit Grendel nach meiner Auffassung nichts anderes als das durch die Kunst des Skop zur Heldensage gewandelte Märchen vom Bärensohn.

Ich schicke mich an, diese Behauptung zu beweisen.

Auf den ersten Blick wird klar, daß unsere Sage das Märchen in jener Gestalt voraussetzt, die mit der Einleitungs-

---

* Außerhalb der Beowulfliteratur ist mir nur bei Singer, Schweizer Märchen 1,72 f. eine Besprechung von Laistners Hinweis und zwar in zustimmendem Sinne begegnet.

formel B gegeben ist, denn die Erzählung beginnt mit dem nächtlichen Erscheinen des Dämons in der Halle. In der Halle: es liegt also genauer jene erste Gestalt der B-Formel vor, die wir oben S. 95 f. als Hausformel bezeichnet haben.

Hrodgar, König der Dänen erbaute, so erzählt das Epos, die prächtige Halle Heorot, die aber bald von dem Dämon Grendel heimgesucht wird.

Die Person des Königs und seine Halle sind historisch: es wird jene durch eine reiche nordische Überlieferung, diese durch den *Wídsíđ* bestätigt. Heorot ragte wirklich in Lejre auf Seeland, der alten Residenz der dänischen Könige aus der Dynastie der Skjoldungen. Deutlich sehen wir also an geschichtliche Verhältnisse geknüpft, was in den Grundzügen völlig mit der Eingangssituation des Märchens übereinstimmt: ein bejahrter König erbaut in seinem Alter ein prächtiges, goldgeschmücktes Gebäude, das aber von einem dämonischen Wesen heimgesucht wird.

Von Hrodgars Königsmacht und Alter ist an so vielen Stellen die Rede, daß sich Nachweise erübrigen. Der relative Zeitpunkt der Erbauung der Halle ergäbe sich genau aus V. 1769 ff.* verglichen mit 145 f.: danach hätte der König die Halle im 50—12 = 38. Jahre seiner Regierung errichtet; denn man wird nicht annehmen dürfen, daß Grendel sich jahrelang den ihm so peinlichen Jubel in Heorot gefallen ließ, ehe er einschritt. Aber ein so genaues Nachrechnen würde dem Stile der Dichtung nicht gerecht; *hund missera* heißt eben doch nur „sehr lange Zeit“.

Heorot heißt am öftesten Saal (*sele* 81, 323, 411, 713, 826, 919, 1016, 1640, 2351 und *sel* 167, 307, 2075), dann *reced* 309, 326, 411, 720, 724, 728, 770, 1237, 1799, *heall* 89, [389? Konjektur], 487, 614, 642, 653, 663, 925, 1009, 1214, *heal-reced* 68 und *heal-ærn* 78, endlich *hús* außer 116 nur in der Verbindung *húsa sélest* 146, 285, 658, 935; vereinzelt stehen *bold* 997, *fold-bold* 773 und *seld* 1280. Die zusammengesetzten Bezeichnungen beziehen sich am häufigsten auf die Bestimmung des Gebäudes als Schauplatz der Trinkgelage: *wín-ærn* 653, *wín-reced* 714, 993, *wín-sele* 695, 771; *medo-ærn* 69, *medo-heal* 484, 638**; *béor-sele* 482, 492; *gest-sele* 994,

---

* Ich zitiere den Beowulftext nach Holthausens Ausgabe [deren 2. Aufl. bei der Korr. noch eingesehen werden konnte]. Es ergibt sich aus den gebrauchten Übersetzungen und Erklärungen, wo ich etwa einmal von seiner Herstellung abweiche.

** Man geht zu ihr den Metweg (*medo-stíge mæt* 924) über die Metflur (*medo-wongas træd* 1643).

seltener der Gabenverteilung: *gif-heall* 837, *béah-sele* 1177, *hring-sele* 2010, und des Aufenthalts des Gefolges überhaupt: *gold-sele gumena* 715, *driht-sele* 484, 767, *folc-stede* 75; als Königsburg heißt es *đrýþ-ærn Dena* 657, *léoda lond-geweorc* 938 und *Hróđgáres hám* 717 oder *sele* 826, 2351. Endlich bieten ihre Größe und Ausstattung Veranlassung, die Halle als *héah-sele, gold-sele, horn-reced* zu bezeichnen, worüber unten.

Die Halle heißt größer als Menschen es je gesehen haben 69, der Hallengebäude größtes 78, ihr häufigstes Epitheton ist *héah* 82, 116, 713, 919, 1016 und sie wird selbst *héah-sele* genannt 647, auch als „geräumig" (*géap* 1800), „geräumig zwischen den krönenden Hörnern" (? *horn-géap* 82) bezeichnet. Auch ihr Dach heißt hoch (*héah* 983), steil (*stéap* 926), geräumig (*géap* 836). Und die Halle ist fest, denn ihre Balken (*heal-wudu* 1317) sind innen ganz mit Eisen verklammert (*eal inne-weard íren-bendum fæst* 998), wie auch die Tür in Eisenbändern hängt (*duru fýr-bendum fæst* 725); nie hätten die Notablen Hrodgars geglaubt, daß dem Gebäude etwas anderes als Feuer Schaden bringen könnte 778 f.

Aber Heorot ist nicht nur das größte, sondern vor allem auch das schönste Gebäude, *húsa sélest* 146, 285, 658, 935, *reced sélesta* 411* und berühmteste (*þæt wæs fore-mǽróst fold-búendum receda under roderum* 309), ein schöner (*fæger foldbold* 773), stattlicher (*sæl timbred geatolic* 307), trefflicher (*betlíc* 778) Bau. Viele waren aufgeboten worden ihn zu schmücken (*frætwan* 75), und vor allem ist dabei das Gold nicht gespart worden. Heißt der Flur bunt (*on fágne flór* 725), so wird der Saal selbst schatzbunt (*sinc-fáge sel* 167), goldbunt (*gold-fáh* 307, 1799), von Goldblechen bunt (*fǽttum fáh* 715) genannt und heißt geradezu Goldsaal (*gold-sele* 443 [Hs. *gúđ-sele*], 715, 1253, 1639, 2083). Im besonderen trägt auch das Dach (*hróf golde fáhne* 926) wie die Bänke in der Halle Goldschmuck (*medu-benc monig . . . golde geregnad* 776), auch Verzierung mit Knochen findet sich (*bán-fág* 778) und Hörnern (*horn-géap 82, horn-reced* 704) und bei festlichem Anlaß deckt man noch ringsum mit goldbunten Teppichen die Wände (991 ff.): so mag das Haus wohl glänzend heißen (*þæt beorhte bold* 997, *béah-sele beorhta* 1177) und weit in die Lande leuchtend (*líxte se léoma ofer landa fela* 311).

Das Gebäude, das der alte König errichtet, wird also im Epos als Königshalle, Methaus usw. bezeichnet und behandelt: das ist selbstverständlich und gehört einfach zum Stil**; auch daß der König das Haus für sein Gefolge errichtet,

* Freilich heißt 2326 nach dem Stile dieser Dichtung auch die Königshalle der Geaten wieder *bolda sélest* und erhält vorher schon preisende Epitheta ähnlich wie Heorot (*bold wæs betlíc . . ., héah heal-reced* 1925, *þæt síde reced* 1981, *in sele þám héan* 1984).

** Freilich entsteht durch diese Auffassung eine bemerkenswerte Unstimmigkeit in der Erzählung. Heorot gilt als unnütz nur in seiner

nicht bloß für die heranwachsenden Söhne*, wie im Märchen, stellt sich unter diesen Gesichtspunkt. Übrigens sahen wir auch in der lettischen Variante oben S. 100 den Wirt das Haus einfach als neues Wohnhaus kurz vor seinem Tode errichten. Und diese Fassung trifft auch weiter mit dem Beowulf zusammen, wenn sie sagt, das Haus hätte unbenutzt bleiben müssen, weil böse Geister ihren Sitz in ihm aufgeschlagen hatten, so daß niemand mehr sich hineinwagte.

In der prächtigen Ausstattung des Gebäudes treffen Epos und Märchen zusammen; die Ausschmückung mit Gold, besonders das goldene Dach begegnet dort wie in den Var. 114, 128, 197**. Ebenso in der Verwendung des Gebäudes. Dient es dem Dänenkönig zum Gelage und lauter Lust 88 ff., so essen und trinken auch die Prinzen des Märchens mit Freuden in ihrem neuen Hause. Vor allem aber soll ja da und dort die Behausung auch als Schlafstätte dienen. Hier aber (und nur hier!) wird der Besitzer empfindlich gestört:

Eigenschaft als Schlafhaus, denn Gelage werden, wie Beowulfs Empfang zeigt, dort nach wie vor abgehalten. Aber fanden die etwa nur bei Tage statt und ging man mit den Hühnern zu Bett, da doch Grendel mit Einbruch der Dunkelheit zu erscheinen pflegte (unten S. 261)? Was Priscus von Attilas Gelagen erzählt oder Ekkehard im Waltharius, zeigt (wenn dies überhaupt eines Zeugen bedürfte), daß dieser Helden Tafeln „*in seram noctem*" zu dauern pflegte.

* Es würde zu kühn sein, einen Nachklang dieses Motivs noch in der Bemerkung V. 66 *oðð-þæt séo geogoð geweóx* usw. sehen zu wollen. Doch dürfte man bei V. 76 *Him on fyrste gelomp ǽdre mid yldum* usw., sich vielleicht mit Grund der Angabe in Var. 114 (oben S. 96) erinnern, wonach das Haus binnen drei Tagen von den Bauleuten errichtet werden muß.

** Wenn hier das zweite Kabinet aus „*os de poisson*" erbaut wird, so könnte ein solches Motiv noch dem *bán-fáh* oben S. 256 zugrunde liegen. — Heyne, Über die Lage und Konstr. der Halle Heorot S. 39 f. hat sich Mühe gegeben, die goldene Bedachung der Halle wegzudisputieren, weil solche in der ags. Architektur unerhört sei: die Halle leuchte deswegen in die Lande (V. 311), weil sie vermutlich mit bunten Ziegeln bedeckt war. Allein aus V. 307 f. geht unzweifelhaft hervor, daß die Halle auch von außen ‚*goldfáh*' war und der Widerspruch mit der Wirklichkeit erklärt sich nach den oben gegebenen Nachweisungen sehr einfach: das goldbedachte Haus stammt eben aus dem Märchen.

zur Nachtzeit erscheint ein Dämon, der ihn aus dem Hause treibt. Das Epos nennt ihn Grendel und wir haben uns zunächst der Vorstellung zu versichern, die der Dichter von ihm hegt.

Der christianisierenden Auffassung unseres Epos gilt Grendel als Teufel, der aus der Hölle stammt und in sie zurückkehrt. Von den Bezeichnungen, die er trägt, ruhen viele auf dieser Anschauung.

Zwar wird er nie mit dem Worte „Teufel“ bezeichnet, das der altepischen Sprache sich vielmehr noch nicht gefällig einzuschmiegen scheint; denn nur 1680 spricht von seinem und seiner Mutter Tod als dem Falle der Teufel (*æfter déofla hryre*), 756 schreibt ihm Sehnsucht nach dem Treiben der Teufel (*déofla gedræg*) zu und nach 2088 ist seine Tasche mit Teufelskunst (*déofles cræftum*) gemacht. Sonst heißt er nach der Hölle *hel-đegn* 142 (Hs. *heal* —), *helle-gást* 1274 und *hellehæftling* (Hs. *-hæfton*) 788, wobei wohl daran zu denken ist, daß man sich den Teufel in der Hölle gefesselt vorstellte Myth. 840, 844. Den *féond on helle* 101 braucht man wohl nicht in einen *f. o. healle* zu ändern, da Grendel auch sonst oft als Teufel den Widersacher *κατ᾽ ἐξοχὴν* darstellt und so schlechthin *féond* genannt wird* 143, 725, 984, *féond man-cynnes* 164, 1276 (*hostis humani generis* Murb. Hym. XXIV, 3, 2) und *eald-gewinna* 1776 (als deutliche Übersetzung des kirchlichen *antiqus hostis*, ahd. *altfiant*), auch *léod-sceaþa* 2093, *syn-scaþa* 801, 707 Hs., *hearm-scaþa* 766, *mán-scaþa* 712, 737, *dol-sceađa* 479, *sceađona ic-nát-hwylc* 274, *láđ-getéona* 497, *dǽd-hata* 275 dürften hier anzuführen sein und selbst *feorh-geníþla* 969 ließe sich (wie *gást-bona* 177) vom teuflischen Seelenmörder verstehen, kann aber auch den Menschenfresser meinen, der 792 *cwealm-cuma*, 158 *bana*, 2082 *bona blódig-tóđ* genannt ist. Wie der Menschen, so ist Grendel Gottes Widersacher (*godes ondsaca* 786, 1682, *fág wiđ god* 811).

Es stimmt zu den sonst üblichen Teufelsepitheten, wenn Grendel vorwiegend als leid, grimmig und zornig bezeichnet wird (*láþ* 132, 841, 1257, *wráþ* 660, 708, vgl. 1619, *gebolgen* 723, *yrre* 2073, *yrre-mód* 726, *grim* 102, *grim ond grǽdig*, *réoc ond réþe* 121. Er ist mit Sünden beladen (*synnum geswenced* 975, *sinnig secg* 1379, vgl. oben *syn-* und *mán-scađa maga máne fáh* 978, *fyren-dǽdum fáh* 1001, *fyrena hyrde* 750, *mordes scyldig* 1683, *bealewa gemyndig* 2082, *bealo-hýdig* 723) und darum von Gott gehaßt (*godes yrre bær* 711) und mit samt dem ganzen Geschlechte Kains, dem Grendel mit allen *untýdras, eotenas, ylfe, orcneas* und *gigantas* entstammt, geächtet 106 ff., 1260 ff. (vgl. 1352 *wrǽc-lástas træd* und 1267 *heoro-wearh hetelic* wie mhd. *hellewarge*). Er heißt darum vom christ-

* Dagegen mit Beziehung auf einen bestimmten Gegner 279, 698, 748, wohl auch 962, 970, 1273, an welch letztere Stelle freilich *féond* mit *helle-gást* variiert.

lichen Standpunkt aus ein armer Teufel, elend und erbarmenswürdig (*won-sǽlig wer* 105, *féa-sceaft guma* 973, *earm-scapen* 1351). In Sünden gestorben (*swylt æfter synnum* 1255) muß er, der himmlischen Herrlichkeit verlustig (*rinc dréamum bedǽled* 720), *dréama léas* 850* zur Hölle fahren (in *fen-freoðo feorh álegde, hǽþene sáwle, þǽr him hel onfeng* 851**). Als Heide, wie in der letztgenannten Stelle, wird Grendel auch 986 bezeichnet, was sich für einen Teufel wenig schicken will; noch ungereimter freilich ist, daß es dem Teufel, der 756 selbst sehnlich wünscht *sécan déofla gedræg*, eine Strafe sein soll, nach dem Tode in die Hölle zu kommen: die Anschauung der teuflischen Natur Grendels wird eben nicht folgerichtig festgehalten.

In der Tat finden sich neben diesen mit dem christlichen Teufelsglauben übereinstimmenden Appellativen eine Reihe anderer, die mehr auf volkstümlich heidnischem Grunde ruhen.

Werden unter dem Kainsgeschlechte, dem auch Grendel angehört, schon 112 die Riesen, *eotenas*, aufgeführt und ihm 104 *fífel-cynnes eard* (V. 1500 heißt es *æl-wihta eard*) als Wohnung zugewiesen, so wird Grendel selbst dreimal ausdrücklich ein Riese genannt (*eoton* 668, 771, *þyrs* 426) und übereinstimmend damit ist 1352 gesagt, er habe Menschengestalt besessen, sei aber größer als irgend ein Mensch gewesen (*on weres wæstmum… nefne hé wæs mára þonne ǽnig man óðer*), daher er und die Mutter das Beiwort *micel* erhalten 1348. Ist doch sein Kopf so groß, daß vier Männer mit aller Anstrengung an dieser gewaltigen Last (*mægen-byrþen* 1625) zu tragen haben 1634 ff.

Sonst wird er am öftesten den „Geistern" zugerechnet; einer der *gesceaft-gásta* 1266 oder *dyrnra gásta* 1357 heißt er selbst *gǽst* 102, 132, 2073 und besonders *ellor-gǽst* 807, 1349, 1617, 1621, das auch 86 aus dem *ellen-gǽst* der Hs. herzustellen sein wird. Zweifeln könnte man, ob *wæl-gǽst*, das 1995 Grendel, 1331 seine Mutter bezeichnet und „totbringender Geist" übersetzt wird, nicht vielmehr als *wǽl-gǽst* „Wassergeist" aufzufassen sei; vgl. die Bezeichnungen für Grendels Mutter *ðæs wælmes grund-hyrde, brim-wylf* usw., unten S. 260. Den *hel-rúnan* sieht sich Grendel 163, den *scuccum ond scinnum* 939 beigerechnet und muß vom Dichter wohl 707 selbst als *scin-scaþa*, nicht *syn-sc.* wie geschrieben steht, bezeichnet sein; *deorc déað-scúa* heißt er 160. *mearc-stapa* nennt ihn und die Mutter 103, 1348 als Durchschweifer der *mearc*, des wüsten Sumpf- und Waldstreifens zwischen dem bewohnten Land und dem Meer*** und auch *sceadu-genga*

---

* *dréame bedǽled* 1275 könnte sich wohl auch auf die Lust der Lebenden, den „*mon-dréam*", beziehen.

** Vielleicht hat auch 807 *scolde se ellor-gást on féonda geweald feor síðian* denselben Sinn.

*** Vgl. Kemble, Die Sachsen in England 1.33 ff. Die beliebte, jüngst wieder durch v. Grienberger ZföGy. 56.755 vertretene Deutung der Bezeich-

heißt er (der ja selbst ein Schemen ist) 703 wohl (wie die *scadu-helma gesceapu* 650) weniger nach seinem nächtlichen Erscheinen wie gewöhnlich erklärt wird, als nach seiner von ewiger Nacht (*sin-nihte* 162) bedeckten Wohnung (vgl. 707 *under sceadu bregdan*; er heißt auch *déogol* 275, als der im *dýgel lond,* dem Versteck, *heolster, fen-hopu* usw. Wohnende), während 2074 *eatol æfen-grom* ihn wirklich nach der Erscheinungszeit bezeichnet. Das Epitheton *atol* wird ihm auch 165, wo er (wie 449) als *ángengea* (vgl. 145: er kämpfte *ána wið eallum*) und 592, 732, 816, wo er als *áglæca* bezeichnet ist, zu teil. Diese Benennung, 159, 425, 433, 646, 739, 1000, 1269 wiederkehrend, leitet uns, da sie auch Helden zu teil wird, zu einer letzten Gruppe von Bezeichnungen über, die, das Gespenst wie einen Menschen behandelnd, in neutralen oder geradezu preisenden Ausdrücken von Grendels Kraft, Heldentum und Ruhm reden. Er heißt *déor dæd-fruma* 2090, *hilde-rinc* 986, *grom-heart guma* 1682, *gearo-folm* 2085, *mægnes róf* 2084, *se mæra* 762, 103: hier hat die Tradition des epischen Stils das Streben des Dichters nach einer auch nur äußerlichen Individualisierung überwältigt.

Grendels Mutter (so 1258, 1276, 1282, 1538, 1683, 2118, 2139; *Grendles máge* 1391, zweifelhaft 2353), die ich hier gleich mit anschließe, wird mit Epitheten bezeichnet, die sich den oben für Grendel aufgestellten Gruppen einordnen. Begreiflicherweise tritt die teuflische Qualität bei dem Weibe weniger hervor; nur mit dem Sohne zusammen wird sie den *déoflas* 1680, *féond* 1669 beigerechnet, heißt *mihtig mán-scaða* 1339 und *feorh-geníþla* 1540, *sinnig secg* 1379. *Twégen micle mearc-stapan* nennt 1348 sie und Grendel, so daß also auch die Mutter von riesischer, aber sonst menschlicher (*idese onlíc* 1351) Gestalt gedacht ist. Wie der Sohn *áglæca* heißt sie *ides áglæc-wíf* 1259 und *wíf unhýre* 2120; am häufigsten aber ist sie nach der Wohnung genannt — begreiflich: da sie dort bekämpft wird. Es würde schon *wæl-gæst wæfre* 1331 hierher zu rechnen sein, wenn man das S. 259 Gesagte gelten läßt, ebenso *mearc-stapa* 1348; sicher *brim-wylf* 1506, 1599, *grund-wyrgen, mere-wíf mihtig* 1518, *ðæs wælmes . . . grim gryrelic grund-hyrde* 2135; *húses hyrdas* werden 1666 sie und der Sohn genannt.* An Attributen erhält sie wie Grendel *grim ond grædig* 1499, *atol* 1332, *wérig-mód* 1543, dazu *galg-mód* 1277, *gífre* 1277, *heoro-gífre* 1498.

Über Grendels Aussehen bietet das Gedicht noch eine Reihe von

---

nung auf Verletzung der Grenze durch die Dämonen erscheint mir sprachlich und sachlich unrichtig.

* Zum vielbemerkten Wechsel im Geschlecht bei der Erzählung von Grendels Mutter vgl. Heyne-Schücking zu V. 1261. Ich würde aber nicht glauben, daß der Dichter damit irgend etwas „malen will", meine vielmehr, er vergesse nur gelegentlich, daß er es mit einem Weibe zu tun hat, über den männlichen, Grendel vollkommen analogen Qualitäten der Figur.

Angaben. Von seiner menschlichen, aber riesischen Gestalt war bereits die Rede. Ein häßliches Licht leuchtet ihm wie Flammen aus den Augen 726 f., sein Kopf ist überhaupt schrecklich, *egeslic, wlite-séon wrǽtlic* 1649, an den Fingern hat er ungeheure stahlharte Nägel 984 f. Sein Blut ist so heiß und giftig (*hátost heaþo-swáta* 1668; *wæs þæt blód tó þæs hát, ǽttren ellor-gǽst* 1616*), daß das Schwert schmilzt und verbrennt, mit dem ihm der Kopf abgetrennt wird. Er führt keine Waffen (*wǽpna ne recceð* 434), so daß auch Beowulf verschmäht, solcher gegen ihn zu gebrauchen. Es hätte das aber auch nichts genützt, denn kein Eisen verwundet den Dämon: *þone syn-scaðan ǽnig ofer eorþan írenna cyst, guð-billa nán grétan nolde, ac hé sigewǽpnum forsworen hæfde, ecga gehwylcre* 801, auch 988 f. möchte doch am ehesten hierauf zielen.

Auch die Aussagen des Gedichtes über Grendels Tun bedürfen einer sorgfältigen Durchsicht.

Zu finsterer Nachtzeit sucht Grendel Heorot heim (*sweartum nihtum* 166, *deorcum nihtum* 275, *on wanre niht* 698), so daß man wohl meinen sollte, Mitternacht, die stilisierte Alpzeit, sei auch seine Stunde. Aber nach anderen Stellen (*gewát þá néosian, syþðan niht becóm, héan húses* 115, *syððan heofones gim glád ofer grundas, gǽst yrre cwóm* 2072, vgl. auch die schwer herzustellenden V. 648 f.), scheint er schon mit Eintritt der Nacht aufzubrechen, heißt darum geradezu der Abendfeind (*eatol ǽfen-grom* 2074) und von Sonnenuntergang an (*siððan ǽfenléoht under heofenes haðor beholen weorþeð* 413) wird die Halle von den Menschen gemieden. Den Morgen darf er anscheinend nicht erwarten: *ǽr þon dæg cwóme* hofft er alle Schläfer gefressen zu haben 731, bei Sonnenaufgang (*on úhtan mid ǽrdæge* 126, *on morgen-tíd, þonne dæg lixte* 484) kommen die Männer wieder in die Halle und finden die blutigen Spuren seiner Tätigkeit.

Der böse Feind ward nach 86 f. dadurch herbeigerufen, daß in der neuerbauten Halle täglich laute Lust der zechenden Männer, Harfenklang und Sang des Sängers ertönte: das konnte der Dämon nicht vertragen. Er erschien — nicht am ersten Tage (*dógora gehwám dréam gehýrde* 88), aber offenbar bald nach Eröffnung der Halle, oben S. 255 — mit Eintritt der Nacht, als die Dänen nach beschlossenem Gelage sich in der Halle zur Ruhe gebettet hatten, nahm sich dreißig der Schläfer und kehrte, seiner Beute froh, nach seiner Wohnstätte zurück 115 ff. Durch 1580 ff. werden wir genauer dahin belehrt, daß Grendel fünfzehn Dänen in der Halle selbst auffraß, fünfzehn andere aber mit sich als Beute fortführte.

* Unter dem *ellor-gǽst* ist Grendel zu verstehen, nicht seine Mutter, wie z. B. bei Heyne-Schücking s. v. *ǽttren* erklärt wird. Nach der Tötung dieser war das Schwert noch unversehrt, wie 1575 *næs séo ecg fracod hilde-rince* ausdrücklich feststellt und aus dem folgenden ja deutlich hervorgeht. *Sé þǽr inne swealt* 1617 spricht nicht dagegen, denn auch Grendel selbst ist erst unten gestorben.

Des Dichters Meinung kann an beiden Stellen nur sein, daß Grendel die dreißig wirklich auf einmal tötete*, spricht er doch auch sonst von seiner Gefräßigkeit (*grǽdig* 121, *mynte sé mán-scaða manna cynnes sumne besyrwan in sele* 712, *mynte, þæt hé gedǽlde, ǽr-þon dæg cwóme, ánra gehwylces líf wið líce, þá him álumpen wæs wist-fylle wén* 731, *þone-ðe Grendel ácwealde, swá hé hyra má wolde* 1054). Jedenfalls aber blieb es nicht bei dem ersten Besuch; schon in der nächsten Nacht kehrt Grendel wieder 134 f. und ist so noch oft erschienen (*oftor micle þonne on ǽnne síð* 1579, *etan, swá hé oft dyde, mægen Hréðmanna* 444, *hé tó lange léode míne wanode ond wyrde* 1336, *hete-níðas wæg, fela missera singále sæce* 152), bis niemand mehr wagte, die Nacht in der Halle zu verbringen, so daß der Prachtbau bei Beowulfs Ankunft schon zwölf Jahre lang „leer und unnütz" gestanden hat 144 f. — unnütz natürlich nur als Schlafhaus und leer nur bei Nacht wie 411 ff. auch ausdrücklich besagt, denn dem Empfange von Gästen und der Abhaltung von Gelagen dient Heorot nach wie vor. Die Zahl der Opfer (*is mín flet-werod, wíg-héap gewanod* 476, *tó fela micles in þǽm wín-sele wæl-déað fornam, Denigea léode* 694) wird dadurch noch vermehrt, daß immer wieder Mannen Hrodgars sich in der Trunkenheit vermessen, die Nacht im Saale auszuhalten: stets fand man sie am Morgen gemordet 480 ff.

Über das mörderische Treiben Grendels und der Mutter geben verstreute Andeutungen noch wenige Einzelheiten. Die feste Tür der Halle reißt er mit den Händen aus den Angeln.** Zornig tritt er hinein, seine Augen funkeln, sein Herz lacht in böser Lust, als er die Schläfer erblickt 720 ff. Im Schlafe werden die Männer gemordet (*gefeng slǽpendne rinc* 741, *heorð-genéatas slóh on sweofote, slǽpende frǽt men* 1581, *on ræste* 122, 747, 1298), wer zuerst liegt, wird zuerst gepackt 2077, doch ist leicht auch aufgefunden, wer sich verstecken wollte 138 f. Die krallenbewehrten Hände fassen rasch den Schläfer (*under fǽr-gripum gefaran wolde* 738, *hé gefeng hraðe slǽpendne rinc* 740, *hraðe héo æþelinga ánne hæfde fæste befangen* 1294) und schon dieser furchtbare Griff der Dämonenfaust (*féond-grápum fæst* 636, *hilde-gráp, eorres inwit-feng* 1446) scheint den Gepackten zu töten (*wearð him tó hand-bonan wǽl-gǽst* 1330). Der Gemordete wird nun entweder an Ort und Stelle aufgefressen wie Hondscioh (*him Grendel wearð tó múð-bonan, léofes mannes líc eall forswealg* 2078), indem

* Es darf also V. 1579 *oftor micle þonne on ǽnne síð* nicht übersetzt werden, wie durchaus geschieht: „öfter als einmal (wenn er . . .)", sondern mit demonstrativem *án*: „öfter als jenes eine Mal" (als er die dreißig tötete).

** *Duru sóna onarn, fýr-bendum fæst, syþðan hé hire folmum gehrán* 721 kann nicht meinen, daß die Tür von der bloßen Berührung, durch Geisterkraft, sich öffnete; sondern Grendel riß sie mit Gewalt auf: *onbrǽd, ðá hé gebolgen wæs, recedes múþan;* darum sind 999 die Angeln geborsten, *heorras tóhlidene.*

der Dämon die Leiche mit den Zähnen zerreißt (*bona blódig-tóđ* 2082), die Knochen zerbeißt, das Blut trinkt, den Körper mit allen Gliedern in riesigen Bissen verschlingt 741 f. Oder er spart sich die Mahlzeit auf und nimmt, um nicht mit leeren Händen (*ídel-hende* 2081) den Saal zu verlassen, den Getöteten (*sawol-léasne* 1406, *on ræste ábréat* 1298, vgl. 1330; *byređ blódig wæl* 448) mit, wie die Alte mit Æschere tut und Beowulf für sich fürchtet, und kehrt so, der Beute froh (*húđe hrémig. . . mid þære wæl-fylle* 124, *æse wlonc . . . fylle gefægnod* 1333), blutige Spuren auf dem Moor hinterlassend (*mearcađ mór-hopu* 450) in die Flut zurück, die noch lange nachher vom Blute der Getöteten gefärbt ist 1422 f. Wieso dabei Æscheres Haupt auf der Klippe liegen bleiben konnte 1420: ob es von einer Vorkost zurück blieb, ob es verloren ward, bleibt dem Hörer sich auszumalen überlassen. Jedenfalls bedient Grendel sich zum Transport der Getöteten und für häuslichen Schmaus Versparten jener Tasche aus Drachenfell, in die er den Beowulf und viele andere (*manigra sumne*) stecken wollte 2085 ff.

Blicken wir, nachdem wir so die Angaben des Epos über Grendel durchmustert, von ihm auf das Märchen, so ergibt sich klar, daß Grendel nichts anderes ist als unser „Erdmann“. Es fehlt nicht an fortgesetzter Übereinstimmung der Einzelheiten.

Um ein dämonisches Wesen handelt es sich hier und dort. Wir dürfen nach den obigen Zusammenstellungen wohl annehmen, daß Grendel in der Sage eigentlich als Riese gedacht war. Die Auffassung als Teufel, in sich unstimmig, gehört augenscheinlich zu dem christianisierenden Firnis, mit dem der Dichter seine ganze Darstellung überzogen hat. Die Bezeichnung ‚Riese‘ stimmt dagegen zu dem, was im einzelnen über Grendels Erscheinung ausgesagt wird. In den Märchenvarianten der Einleitungsformel B erhält der Dämon verschiedene Bezeichnungen; sehr häufig aber wird er als Riese oder doch von riesischer Gestalt geschildert, oben S. 104 und gerade in den Varianten der reinen Hausformel herrscht durchweg diese Auffassung. Wenn Grendel häßliches Feuer aus den Augen schießt, so heißt der Dämon in der Hausformel von 197 *un Génie fort hideux* und in 148, wo er in Löwengestalt erscheint, wehen ihm Flammen aus den Nüstern.

Daß der Dämon im Epos einen Namen hat, von dessen Bedeutung noch die Rede sein wird, ist selbstverständlich. Das Märchen läßt den Erdmann nach seiner Weise gewöhn-

lich unbenannt; in einer Variante, die literarische Haltung annimmt wie 197, darum den König, sein Land, seine Söhne mit Namen belegt, führt natürlich auch der Dämon einen Eigennamen: *Morhagian.*

Grendels Eingreifen ward dadurch veranlaßt, daß er die fröhliche Lust in Heorot nicht ertragen konnte. Das ist so allgemeine Dämonenart, denn nicht bloß Glockenklang scheucht die Elben, sondern alle geräuschvolle Hantierung der Menschen, die Pochwerke im Gebirge, das Roden des Waldes und Bebauen des Ackers (Grimm Mythol.[4] 380, W. Grimm, Kl. Schr. 1.467) und in einer schleswigischen Sage (bei Müllenhoff S. 289 Nr. 396) kommt der Elb nicht zu der Hochzeit, zu der er sich selber geladen, weil er „die Trommelmusik nicht vertragen" kann. In unserem Epos stört Grendel die festliche Lust in Heorot augenscheinlich darum, weil sie auf seinem Grund, in seinem Reiche statthat. Wir fanden entsprechend im Märchen gerade in der Hausformel zweimal das Eingreifen des Erdmanns ebenso begründet: er zerstört die Prunkbauten, weil sie auf oder über seinem Reiche errichtet sind, oben S. 97, 98.*

Die Erscheinungszeit des Dämons ist in Epos und Märchen die Nacht; am Morgen erst bemerkt man da und dort den Schaden, den der Erdmann angerichtet (*đá wæs on úhtan mid ǽr-dæge Grendles gúđ-cræft gumum undyrne* usw. 126, vgl. 484 f.).

In der Gartenformel des Märchens ist der dämonische Räuber meist zunächst unbekannt, da erst der Jüngste ihn stellt, nicht so in der Hausformel, da hier auch die älteren

* Wir versäumen nicht, auch hier wieder eine gewisse Unstimmigkeit festzustellen. Heorot steht doch in Hrodgars Residenz (der Versuch Heynes, Lage und Konstruktion der Halle Heorot 39 f. die Halle als außerhalb der Burg gedacht nachzuweisen, scheint mir ganz verfehlt)': herrschte dort denn vor Errichtung der neuen Halle kein ‚*dréam*'? Im Märchen ist eben das Haus in die Wildnis gebaut und wir haben hier abermals einen Fall, in dem die Episierung des Märchens, d. h. hier die Beziehung seiner Angaben auf die Umwelt des germanischen Königs und seiner Antrustionen, im Äußerlichen nicht ohne Anstoß gelungen ist. Vgl. oben S. 256 u. 257.

Brüder schon seiner ansichtig wurden. Im Epos stehen seine Personalien von Anfang an fest*, man kennt auch genau seine Wohnung; es entsteht dadurch aber ein empfindlicher Widerspruch mit der ferneren Erzählung des Märchens bei der Verfolgung des Geflohenen, worüber unten.

Zum Aufreißen der verschlossenen Tür durch Grendel vergleiche man die Erzählung der sizilischen Fassung, wonach beim Erscheinen des wilden Mannes mit großem Lärm die Türen aufspringen, oben S. 97. Wenn sein Auftreten sonst in der Gartenformel des Märchens mit allerlei Erscheinungen atmosphärischer Art in Verbindung gesetzt ist, oben S. 105, so steht auch Grendel zu Wolken und Nebel in Beziehung; vgl. unten S. 281 f.

Es ist überaus charakteristisch, daß unser Epos das Treiben des Dämons durchweg als einen Kampf auffaßt: die feststehende innere Form dieser Dichtung ergreift und modelt alles. Da war es denn wohl auffällig genug und besonderer Feststellung bedürftig, daß Grendel ohne Waffe kämpft. In der Sache trifft das mit dem Märchen zusammen, dessen Erdmann in der Formel B gleichfalls nie eine Waffe mit sich führt. Daß er selbst für gewöhnliche Waffen unverwundbar oder doch untötbar ist, weiß auch das Märchen, erwähnt es aber meist erst, wo diese Eigenschaft aktuell wird: bei der Schwertgeschichte in der Unterwelt, oben S. 155, seltener schon beim Erscheinen des Dämons auf der Oberwelt, oben S. 88.

Das Erschreckende von Grendels Treiben liegt in erster Linie darin, daß er Menschen tötet und aufzehrt, so daß die Halle eitel und unnütz bleiben muß. Er verfährt also wie der Erdmann in Somadevas Erzählung, der allnächtlich den Mann tötet, der an der Seite der Prinzessin schläft, oben S. 167, und die lettische Variante 169 hörten wir oben S. 100 ganz wie unser Epos erzählen, das neue Wohnhaus, das der Wirt vor seinem Tode gebaut, habe unbenutzt bleiben müssen,

---

* Schimmert das Ursprüngliche noch durch, wenn Beowulf 959 sagt: *frécne genéđdon eafođ uncúþes?*

weil böse Geister ihren Sitz darin aufgeschlagen hatten.* Sonst erfolgt in der Hausformel des Märchens nur eine Zerstörung oder Beschädigung des Gebäudes durch den Erdmann** und dies Motiv kennt auch unsere Sage, führt es aber erst beim Ringkampf Grendels mit Beowulf aus, unten S. 273 f. Wo aber der Erdmann nach Formel A und C, deren Einwirkung wir gleich noch weiter fesstellen werden, im Waldhause erscheint, da raubt er sich die bereitete Speise unter Mißhandlung, ja teilweise Tötung*** der Genossen des Helden, oben S. 82 ff. Und wenn der Dämon in Var. 78 mit einem Napf in der Hand erscheint, so soll der ja augenscheinlich ebenso der bequemen Fortschaffung dieser Speisen dienen, wie Grendel seine Tasche aus Drachenfell (oben S. 263) für den Transport seiner grauslichen Speise bereit hält.

Die strenge Stilisierung des Märchens mit seiner dreimaligen Wacht der drei Brüder gegen den Erdmann hat das Epos verloren. Viele Ungenannte hatten nach seiner Darstellung (480 ff.) sich vermessen, den Dämon unschädlich zu machen, aber stets fand man sie am Morgen getötet. Die Erzählung verweilt nicht bei diesen mißglückten Versuchen und man dürfte leicht sich denken, der Mißerfolg kam eben

---

* Das Haus wird hier von dem Helden ebenso „gereinigt" (oben S. 100) wie Heorot von Beowulf „gereinigt" wird (*gefǽlsod* 432, 825, 1176, 2352).

** Dagegen spricht die Gartenformel, wie wir wissen, regelmäßig von Raub der Goldäpfel, Pferde, Gänse usw. durch den Erdmann. Als Menschenfresser erscheint er übrigens auch in der bretonischen Variante 72, nur daß er dort nicht selbst aus seiner unterirdischen Behausung auf Raub auszieht, wie er eigentlich sollte; er schickt vielmehr, wenn er hungrig ist, drei Riesen aus, die ihm für seine Mahlzeit Menschen einfangen müssen. Auch der Held mit seinen zwei Genossen wird von diesen Riesen angefallen; die Gefährten wehren sich, werden aber bezwungen und dem Menschenfresser als Opfer zugeschleppt. Der Held folgt ihren Spuren in die Unterwelt und tötet dort den Dämon. Die Gefährten sind hier Heiden wie die Dänen im Gegensatz zum Helden. — Daß bei der Erzählung von Grendels blutigem Treiben auch der Glaube an die Blutgier der heimischen Wassergeister (Grimm Myth.[4] I. 409 f.) mitgewirkt habe, ist wohl glaublich.

*** In Var. 156 saugt er nicht unähnlich dem Blutsauger Grendel die Seelen der Genossen in sich ein, als diese in sein Blut traten.

daher, daß diese Übermütigen beim Bierkrug sich mehr zugetraut, als ihre Kraft in Wahrheit zu leisten vermochte. Aber es scheint doch wohl durch die Darstellung unsres Epos noch die alte Auffassung des Märchens durchzuschimmern, daß ihnen eigentlich das Einschlafen verhängnisvoll wurde. Denn noch wird auch im Gedichte bei Beowulfs Tat ein durch die sonstige Schilderung nicht gerechtfertigter Nachdruck auf sein Wachbleiben gelegt. *Waca wiđ wráþum*! war Hrodgars letzte Mahnung, als er den Helden in der Halle zurückließ 660; ausdrücklich wird gesagt, daß dieser zum Wächter des Saals bestellt war (*hafa nú ond geheald húsa sélest* 658) von Hrodgar und Gott selbst, der ja überall in diesen Kampf greift (*hæfde cyning-wuldor Grendle tógéanes sele-weard ásetted* 665) und er führte den Auftrag im Dienste des Königs aus, „leistete die Riesen-Wache“ (*sundor-nytte behéold ymb aldor Dena, eoton-weard ábéad* 667). Ausdrücklich wird gesagt, daß Beowulfs Leute eingeschlafen seien gegen die Wachtpflicht*, alle außer ihm allein (*scéotend swǽfon, þá þæt hornreced healdan scoldon, ealle búton ánum* 703) und das war gut: da Grendel auch ihn verderben wollte, fand er ihn zu seinem Schmerze wach und kampfbereit (*ac hé wæccende wráþum on andan bád bolgenmód beadwe geþinges* 708, *Grendel . . ., sé æt Heorote fand wæccendne wer wíges bídan* 1267).

Wir sind damit auf den Helden des Epos gekommen. Weithin drang, sagt uns das Lied, die Kunde von der Heimsuchung, die der Dänenkönig in seinem Prachtbau durch den Dämon erfuhr (149 f., *wíd-cúđne wéan* 1991). Sie dringt auch ins Geatenland zu dem starken Beowulf und sogleich ist dieser bereit, Hrodgar von der drückenden Not zu befreien und das Gespenst kampflich zu bestehen. Er fährt ins Dänen-

* Es entsteht durch diese Angabe sogar eine Unwahrscheinlichkeit, ein gewisser Widerspruch zum Vorausgehenden. Man kann doch wirklich schwer glauben, daß Leute, die so sicher waren, wie 691 ff. es sagt, in dieser Nacht aufgefressen zu werden, so eilig einschliefen. — Übrigens schlafen auch in Var. 26 die beiden Soldaten ein, die mit dem Jüngsten hätten wachen sollen: ein Beweis, wie nahe die Weiterbildung lag.

land und erbittet und erhält von Hrodgar die Erlaubnis zur nächtlichen Wacht gegen den Dämon in der Halle.

Von den äußeren Beziehungen historischen Anscheins, in die das Epos seinen Helden hineinstellt, wird späterhin noch die Rede sein. Hier hat uns zunächst nur zu beschäftigen, was die Dichtung von seiner Persönlichkeit und ihren Äußerungen berichtet.

Beowulf ist noch jung, als er zu Hrodgar kommt (1843 *on swá geongum feore*), aber von ungewöhnlicher Stärke.

Beowulfs außergewöhnliche Kraft wird sogleich bei seinem ersten Auftreten betont (196 *sé wæs moncynnes mægenes strengest on þǽm dæge þysses lífes*) und öfter wiederholt (mit fast denselben Worten 789 *sé-þe manna wæs mægene strengest on þǽm dæge þysses lífes*); seine Mannen eiferten ihn an, Hrodgar aufzusuchen, weil sie seine *mægenes cræft* kannten 418; als Grendel nach ihm griff: *hé gemunde mægenes strenge, gin- fæste gife, đe him god sealde* 1270 = 2181 *hé man-cynnes mǽste cræfte gin-fæstan gife, þe him god sealde, héold*)*. Mehrfach wird genauer gesagt, daß in seiner Faust die gewaltigste Kraft gesessen habe: keinen stärkeren Faustgriff (*mund-gripe*) als seinen hat Grendel je kennen gelernt 750 f., im Kampfe mit Grendels Mutter wirft der Held das Schwert weg, da es versagt hat: *strenge getréowde, mund-gripe mægenes* 1533; die Kraft von dreißig Männern hat er, so haben Seefahrer dem Hrodgar erzählt, noch ehe Beowulf zu ihm kam, in seiner Faust (*on his mund-gripe*) 377 f. Auch durch seine Größe scheint er die anderen zu überragen, da der Strandwächter von ihm sagt 247: *nǽfre ic máran geseah eorla ofer eorþan.*

Wir wissen, daß beides dem Märchen entspricht, das die übermenschliche Stärke seines jugendlichen Helden ebenso nachdrücklich betont. Die Ausmessung nach Männerstärken ist geläufige Art auch der deutschen Epik (Verf., Hilde-Gudrun S. 199 und Anm.), wir fanden sie oben S. 29 auch in der Märchenvariante 91.

Beowulf war (2183 ff.) in seiner Jugend verachtet bei seinem Volke (*héan wæs lange, swá hyne Géata bearn gódne ne-tealdon*) wie bei seinem Herrn (*ne hyne on medo-bence*

* *þú eart mægenes strang* 1844 meint dagegen wohl nur, parallel mit *on swá geongum feore* 1843: ‚du hast die Kraft der Jugend (und die Klugheit des Alters); Hrodgar stellt wie der Wächter fest, Beowulf wisse *ǽghwæþres gescád, worda ond worca* 287; heißt es doch umgekehrt von Hrodgar: *hyne yldo benam mægenes wynnum* 1886.

micles wyrđne drihten wereda gedón wolde); alle hielten ihn für träge, schlapp (*sléac*) und untüchtig (*unfrom*), er hatte Kränkungen (*torn*) zu erdulden.

Wir wissen, daß unser Märchen in der A-Einleitung ausführlich von der tatenlosen, verachteten und verächtlichen Jugend des Bärensohns erzählt, der lange Jahre im Bett, auf dem Ofen, in der Asche gelegen, ohne zu arbeiten (oben S. 32, 71 f., vgl. S. 49 f.). Aber auch die B-Varianten kennen das Aschenputtelmotiv oben S. 104, wie ja auch die C-Formel den Besieger des Dämons aus niedrigen und verachteten Verhältnissen zu unvermuteter Heldenschaft aufsteigen läßt (S. 111 ff.).

Das Epos weiß allerdings von einer Heldentat Beowulfs zu berichten, die er schon vor der Bezwingung Grendels begangen.

In früher Jugend hat Beowulf (506 ff.) einen Schwimmwettkampf bestanden mit Breca, Sohne des Beanstan, Fürsten der Brondinge, die den *Heaþo-Réamas* (Hs. *ræmes*) benachbart sind. Sieben Nächte, behauptet Unferd, hätten sie miteinander die winterliche See durchschwommen, bis sie den Breca, der sich im Schwimmen überlegen gezeigt, zur Morgenzeit an den Strand der Heaþo-Reame trug. Aber Beowulf muß es besser wissen: als Knaben hatten sie das Wettschwimmen ins weite Meer hinaus verabredet und führten es aus, die nackten Schwerter in der Hand, den Walfischen zu wehren, mit Brünnen bewehrt gegen die Angriffe der Seetiere. Fünf Tage schwammen sie zusammen, da Breca den Beowulf nicht überholen konnte, dieser sich vom Gegner nicht trennen wollte. Dann aber trieben wallende Wogen, schneidender Nordwind und dunkelnde Nacht die Wettenden auseinander. Den Beowulf zog ein Meertier zu Grunde, er aber tötete es mit dem Schwert und acht andere dazu. Am Morgen beruhigte sich das Meer und die Wogen trugen ihn bei den Finnen ans Land. Solche Taten vollbrachte Breca nicht.

Auch hier ist man bei der Hand gewesen, in das Schwimmabenteuer einen Naturmythus hineinzudeuten. Beowulf, sagt Müllenhoff (Beowulf S. 2) „ist also dem Polarstrom entgegen-

geschwommen und man darf ihn danach als mythische Person auffassen, als ein den Menschen wohlgesinntes göttliches Wesen, das in seiner Jugend, d. h. im Frühjahr die Rauheit und Wildheit des winterlichen Meeres bricht, den stürmischen Charakter desselben überwindet. Dieser selbst ist durch seinen Gegner oder Mitschwimmer Breca repräsentiert."

Mit dieser Deutung stehen zunächst schon die natürlichen Dinge, auf die sie sich bezieht, in bedenklichem Widerstreit. Denn wer, wie Beowulf, an Norwegens Küste gegen Norden bis nach Lappland schwämme, der ginge doch wahrlich nicht „dem Polarstrom entgegen", sondern mit dem Golfstrom, der noch weit über Beowulfs Landungspunkt nach Norden hinausgeht; man muß Müllenhoffs Deutung schon so einrenken wie das Möller, Altengl. Volksepos S. 22 versucht hat, um sie von dieser Seite her wenigstens nicht gleich unmöglich zu machen. Davon abgesehen aber bedeutet diese Erklärung eine offenbare Vergewaltigung der Erzählung, in die sie Dinge hineinlegt, die gar nicht darin liegen, während ihr eigentlicher Inhalt und Schwerpunkt — der Wettkampf zwischen zwei Männern, die beide die Gefahren des Meers zu überwinden sich bemühen — beiseite geschoben wird.* Es ist mir unerfindlich, wie man in dieser Erzählung überhaupt einen Naturmythus wittern kann.** Eine unbefangene Betrachtung wird in dem Abenteuer gewiß nichts anderes finden können, als die Geschichte eines Schwimmwettkampfes zweier Männer, die doch sicherlich nirgends weniger auffallend erscheinen dürfte als in dem Epos eines germanischen Küstenvolks, ganz besonders in einer skandinavischen Sage. Die Rigsþula rechnet neben der Übung in den Waffen, dem Reiten und Jagen, das *sund at fremia* zu den notwendigsten Künsten des Jarls, wir wissen aus zahlreichen Überlieferungen, daß es der Ehrgeiz mehr als eines nordischen Helden war, als ‚*vel syndr*' sich zu zeigen, die Sagen berichten von kühnen Schwimm-

* Vgl. die analoge Kritik Boers Ark. f. nord. fil. 19. 35 ff.

** Es wundert mich besonders, auch bei Brandl in Pauls Grundr.[2] 2. 992 wieder eine naturmythologische Deutung zu finden.

und Taucherstückchen, Wettkämpfe im Schwimmen (*leika á sund*) waren allgemein beliebt und von manchem berühmten Wettkampf dieser Art wissen die Sögur zu melden; längst hat Weinhold, Altnord. Leben S. 311 ff. (dazu Saxo 1.110.186) Belege dafür zusammengestellt und Beowulfs Wettschwimmen in diesen Zusammenhang eingereiht.

So ist Beowulfs Tat also offenbar nichts anderes als eine stilisierte und dem Stil dieser Dichtung entsprechend übertreibende Darstellung, die Episierung dürfte ich sagen einer vielbezeugten Betätigung germanischer Kraft. Übertrieben aber ist bei dieser Erzählung schließlich wohl nichts als die lange Dauer der Schwimmtour und die Kämpfe mit den Seetieren. Denn daß kühne Schwimmer mit Brünne und Schwert ins Wasser gingen, ist im Leben gewiß vorgekommen. Und wie longobardische Sage (P. Diac. I, 15) den Lamissio mit einer Amazone im Flusse schwimmend kämpfen läßt, so ficht Thorsteinn den blutigsten Kampf im Meere schwimmend und tauchend aus (*þórsteinss. Víkingss.* c. 23). Auch von dem Schwimmer Grímur heißt es in den *Kjartans tættir* (*Færöiske Kvæder* II, 60 Nr. 10): Str. 15, 4 *spælir í brynju blá*; König Harald aber trägt beim Schwimmwettkampf mit Geyti Aslakson (ebd. II, 145, Nr. 17) ein Messer, das Geyti ihm abnimmt. Jene Übertreibungen in der Zeitdauer des Schwimmens aber lagen nahe genug; auch Egill, dessen Schwimmwettkampf dem Beowulfs besonders verwandt erzählt wird (Bugge PBB. 12. 51 ff.), treibt zwei Tage im Wasser und der eben erwähnte Geyti hält z. B. den Harald *hálva ökt* = 1½ Stunden unter Wasser, ohne daß den König mehr als eine Ohnmacht befiel. Daß aber der im Meere schwimmende Held die Seetiere bekämpft, ist in unserem Epos, dem diese bei Erwähnung des Meeres immer gegenwärtig sind (vgl. unten), nichts weniger als auffallend. Reitet doch auch Eindridi bei seinem Schwimmwettkampf auf einem Seehund und Finnbogi muß schwimmend mit einem Bären kämpfen (*Finnbogas.* c. 17).

Es wäre nach dem Gesagten recht wohl denkbar, daß Beowulfs Schwimmwettkampf von einem älteren Dichter frei erfunden wäre. Aber wahrscheinlicher ist mir doch, daß

Angaben des Märchens über seinen Helden den Ausgangspunkt der Erfindung darboten. Wir wissen, wie das Märchen seinen Hans ebenfalls allerlei Krafttaten in der Jugend begehen läßt, die innerhalb der Umwelt eines germ. Epos sehr wohl die Gestalt unseres Schwimmabenteuers annehmen konnten; wir werden noch bei anderen nordischen Helden sehen, daß auch dort diese Jugendtaten des Märchens gerne als Wettkämpfe sich darstellen, daß auch ihnen gerade eine unerhörte Schwimmkunst nachgesagt wird. Es bleibt dann weiter zu beachten, daß das Märchen selbst an einer Stelle von einem Wettkampfe spricht, in dem der Held Sieger bleibt: einem Wettkampf nämlich mit den begegneten starken Genossen, dem Baumdreher, Steinspalter usw. oben S. 72 f., 221. Und sollte unser *Breca*, Sohn des *Béanstán* in Wahrheit etwa gar ein *Stánbreca* gewesen sein wie ja der Genosse im Märchen *Steinhauer* oder *-reiber*, *Stenkløver*, *Spaltestein* usw. heißt (oben S. 70), in der isländ. Var. 57 aber mit ähnlicher Verkürzung *Steinn*: ein Name den schon Grettirs Genosse führt, worüber unten mehr? Im Märchen ringt der Held mehrfach gerade mit dem Steinbrecher und besiegt ihn; wenn der Kampf in der Sage ins Wasser verlegt ist, so wäre zu erinnern, daß das Märchen unter den Gefährten auch einen kennt, der in verschieden geschilderten Wasserkünsten sich hervortut (S. 68), worin er doch auch nach einer Variante (143 auf S. 73) vom Bärensohn übertroffen wird.*

* Man könnte wohl denken, daß der ursprüngliche „Steinbrecher" nachträglich identifiziert worden wäre mit dem Fürsten der *Brondingas Bre(o)ca*, den *Widsíd* 25 ohne Beziehung zu Beowulf, also doch wohl auch ohne Kenntnis einer solchen Beziehung nennt. Vielleicht läßt die vermutete Deutung noch durch eine andere Beobachtung sich stützen. Von den Männern, die der Dämon überwindet und tötet, ehe Beowulf ihn bezwingt, werden zwei mit Namen genannt: *Hondscióh* und *Æschere*. Stoffgeschichtlich entsprechen die beiden augenscheinlich den Genossen des Märchenhelden, die vom Dämon im Waldhause bezwungen werden, ehe der Held ihn bezwingt. Der erste hat wie die Genossen im Märchen einen sehr deutlich appellativen Namen, für dessen Inhalt ich freilich keinen Anhaltspunkt im Märchen finde (doch vgl. unten zu *Hǫttr*); aber entspricht der *Æschere* vielleicht dem Baummenschen des Märchens, den wir dort (oben S. 69 f.) sehr oft

Die lang ausgedehnte Schilderung von Beowulfs Fahrt, seiner Ankunft im Dänenlande, der Begegnung mit dem Strandwächter, der zeremoniellen Einführung beim Dänenkönig, der Begrüßung und Bewirtung gehört zum Stil des Gedichts und enthält keinen sagengeschichtlicher Analyse zugänglichen, substantiellen Kern. Der eigentliche Sagenstoff setzt erst wieder ein mit der Erzählung von Beowulfs nächtlicher Wacht gegen Grendel.

Nachdem Hrodgar mit eingetretener Dunkelheit die Tafel aufgehoben und mit den Seinen sich entfernt hat, um in einem anderen Gebäude zur Ruhe zu gehen 644 ff., ist Beowulf mit seinen Leuten in der Halle zurückgeblieben. Sie begeben dort sich zu Bett (676, 688 f.) und die Gefolgsmannen sind bald eingeschlafen, Beowulf allein bleibt wach 703 f. Darauf — *on wanre niht* 702 könnte meinen, nachdem es völlig dunkel geworden — erscheint Grendel, bricht in die Halle ein, packt den offenbar zuvorderst liegenden Hondscioh und verzehrt ihn. Weiterschreitend stößt er auf Beowulf, findet diesen aber gegen Vermutung und Erfahrung (*ne-wæs his drohtođ þǽr, swylce hé on ealder-dagum ǽr gemétte* 756) wach, und als er die Klaue nach Beowulf ausstreckt (*him ætgrǽpe weard* 1269), setzt dieser sich auf und packt seinerseits den Dämon (eben bei der Hand) 745 ff. Grendel merkt sogleich die furchtbare Kraft dieser Faust und möchte entfliehen, aber Beowulf erhebt sich ganz und drückt so gewaltig, daß Grendel die Finger zerbrechen. Der Riese strebt fort, aber Beowulf läßt nicht los; es erhebt sich ein furchtbarer Kampf, die Halle erdröhnt 767, 770 und hätte einstürzen müssen, wären die Balken nicht so fest mit Eisen verankert gewesen. Doch werden die Metbänke umgeworfen und innen alles derart

gerade auch nach einer bestimmten Baumart als *Eichenmenschen* oder *-helden*, als *Tannen-*, *Fichtenmann* u. dgl. bezeichnet fanden? — In unsrer Sage erscheint an dem Punkte des Märchens, wo Feigheit und Treulosigkeit der Genossen sich zeigen. Unferd als Träger ihrer Rolle (vgl. unten): offenbar durch eine Verschiebung, die mit der Anknüpfung des Stoffes an Hrodgar gegeben war, denn Unferd hatte seine Stelle augenscheinlich in der Skjoldungenfehde (worüber *Olrik, Danmarks g. Helted.* 1, 25 ff.).

zerbrochen, daß das Dach allein unverletzt bleibt 771 ff., 997 ff. Grendel erhebt ein unerhörtes, grausenerregendes Geschrei 782 ff. und reißt mit übergewaltiger Anstrengung 967 f. sich los: doch Hand und Arm und Achsel bleiben in Beowulfs Faust 815 ff., 970 ff. Der befestigt die Siegestrophäe unter dem Dache 834 ff., 926 f., 983, wo am Morgen die Dänen und ihr König 918 ff. und in der Nacht noch Grendels Mutter 1302 f. das seltsame Schaustück erblicken.

Es bedarf kaum mehr als der Feststellung, daß dieser nächtliche Kampf Beowulfs gegen Grendel der Darstellung des Märchens völlig entspricht. Durch seine Wachsamkeit gelang es Beowulf wie dem Jüngsten des Märchens des Dämons habhaft zu werden, festzuhalten vermögen sie ihn nicht: er entweicht mit furchtbarer Wunde. Hier und dort verliert der Erdmann ein Glied; das Märchen hat verschiedene Bestimmungen (oben S. 105, 222 f.), der Arm wie bei Grendel ist es auch in den Var. 94, 117, 186, 210, 212 sowie bei der Einleitungsformel A in der Waldhausszene in 78 (oben S. 88).

Im Märchen wird dieser Verlust des Gliedes gewöhnlich durch einen Schuß oder Hieb mit dem Säbel herbeigeführt. Und das scheint ja wohl natürlicher als die Darstellung unseres Epos, wonach der Riese im Bestreben loszukommen aus der furchtbaren Umklammerung von Beowulfs Faust sich selbst den Arm aus der Achsel reißt. Recht wohl könnte man sich diese merkwürdige Darstellung als das Ergebnis einer Einwirkung der Waldhausformel auf die Wachtformel erklären. Im Waldhause wird der Dämon, wie wir wissen, tatsächlich vom Helden durch Einklemmen festgehalten und reißt sich los unter Verlust — seines Bartes. Aus einem Kompromiß dieser in sich viel wahrscheinlicheren Darstellung der Waldhausformel mit der in sich ebenso folgerechten vom Verlust von Arm, Bein, Zehe usw. durch Hieb oder Schuß in der Wachtformel deute ich die besondere Darstellung des Epos. Daß eine Vermengung dieser beiden Formeln von zahlreichen Varianten tatsächlich vollzogen ist, hatte unsere Analyse an vielen Punkten festzustellen Gelegenheit, vgl. S. 90 ff., 99 f., 108. Eine Zwischenstufe der Verschleifung wie ich sie für

die Erzählung des Beowulf vermute, bietet das isländische Märchen 210 (oben S. 223), wo der Arm des Erdmanns von dem einen Bruder festgehalten, vom anderen abgehauen wird; dieselbe Darstellung aber wie unser Epos zeigt in diesem Punkte die irische Geschichte von *Beanriogain na Sciana Breaca*, von der weiter unten noch ausführlicher die Rede sein wird. Eine Parallele im Gegensinne aber — Kampf mit dem Säbel aus B, Bart aus A — zeigt die Variante 24 (oben S. 89), wo Hans dem Dämon im Waldhause mit einem Säbelhiebe den Bart und ein Stück vom Kinn abschlägt.*

Die Konfundierung lag umso näher, als in einigen Erzählungen der Waldhausgeschichte der Dämon nicht mit dem Barte, sondern mit den Händen in den Spalt geklemmt wird (oben S. 85 f.), woraus er nach der einen Fassung (12) mit blutigen Fingern sich losreißt, nicht unähnlich Grendel. Diese Erzählung steht dem Epos noch von einer anderen Seite nahe. Das Gedicht erzählt 788 ff., dem Beowulf seien, während er Grendel festhielt, seine Gefährten zu Hilfe gekommen: sie schlugen mit ihren Schwertern auf Grendel los, konnten aber dem Unverwundbaren nichts anhaben. Grendel zerrt mit aller Gewalt fort um zu entfliehen und reißt sich dabei den Arm aus. Das Märchen erzählt, wie wir wissen, in mehreren Varianten oben S. 89 f., daß der Held mit seinen Genossen oder diese allein über den eingeklemmten Erdmann herfallen und ihn so lange mißhandeln, bis er in Todesangst fortzerrend sich den Bart, in 12 sich das Fleisch von den eingeklemmten Fingern abreißt, um zu entfliehen; den Blutspuren folgend findet man die Höhle.

Die Einwirkung der Waldhausformel auf die sonst B folgende Märchenfassung, von der die Beowulfsage ihren Ausgang nahm, wird endlich noch aus der Behandlung des ausgerissenen Armes deutlich. Die Formel B weiß nichts davon, daß der Held das abgehauene oder abgeschossene Glied als Siegestrophäe unter dem Dache oder sonst aufhängt wie Beowulf. Und das ist

* Noch weiter geht die Einwirkung der B-Formel in Var. 78, wo dem Dämon im Waldhause der Arm abgeschlagen wird, oben S. 88.

wohlbegründet: der Kampf findet hier zur Nachtzeit statt, es ist daher das Natürliche, daß die Schwere der Verwundung, die der Held dem Dämon beigebracht, erst am Morgen sichtbar wird, indem man da den Arm, die Zehe usw. in der Blutlache liegen findet. Wohl aber zeigt sich der Darstellung des Beowulf Entsprechendes in der Waldhausszene. Wir haben oben S. 86 gehört, daß der Erdmann im Waldhause in mehreren Varianten am Barte aufgehängt wird an einem Nagel an der Wand, oder einem Nagel unter dem Dach, einem Balken in der Höhe, einem Loch im Balken der Decke. Als dann die Genossen heimkehren, will der Held ihnen den Dämon zeigen, der aber hat sich unterdessen davon gemacht, nichts mehr als der Bart hängt droben unter dem Dache und drunten zeigt die blutige Spur, welchen Weg der Dämon selbst genommen. Das ist eine natürliche, in sich wohlbegründete Erzählung; aus einer Verquickung mit dem Armabhauen in der Wachtformel ergab sich dann die Erzählung im Beowulf vom Befestigen des ausgerissenen Armes unter dem Dache, die schon so vielfältigen Anstoß erregt hat. Das Beschauen des ausgerissenen Arms durch Hrodgar 926 f. stimmt ganz zu dem Beschauen des ausgerissenen Barts durch die Genossen in der Waldhausformel.

Wenn Grendel bei seiner Bezwingung durch Beowulf furchtbaren Wehruf erhebt 782 ff., so wissen wir, daß ebenso der Erdmann sowohl in der Wacht- als der Waldhausformel, da er vom Helden überwältigt wird, ein entsetzliches Geschrei ausstößt, oben S. 85.

Die fortschreitende Erzählung des Epos hat nun manches recht Auffallende.

Eine Schar von Dänen verfolgt am Morgen die Spur des verwundeten Dämons bis ans Meer 839 ff. Man denkt natürlich zunächst an die Blutspur, die er gezogen haben muß; darauf scheint auch *feorh-lástas* 846 zu deuten und wirklich ist die Flut, in die er eintauchte, blutig gefärbt 847 ff. Nach 843 *trode scéawode* könnte allerdings zugleich auch an die Fußspur — die ungeheuerlich große, darf man sich vorstellen — gedacht sein. Was dieser Ritt ans Meer über die

Befriedigung der Neugier hinaus für einen Zweck hatte, wird nicht deutlich. Es knüpft sich keinerlei Folge daran, auch sind von Anfang an alle Beteiligten darüber einig, daß Grendels Verwundung eine schlechthin tödliche ist, an der er noch am selbigen Tage hinsterben muß (*scolde his aldor-gedál on đǽm dæge þysses lífes earmlic wurđan* 805, *scolde Gr. þonan feorh-séoc fléon . . wiste þé geornor, þæt his aldres wæs ende gegongen* 819, *nó his líf-gedál sárlic þúhte secga ǽnegum* 841, *on nicera mere fǽge . . feorh-lástas bær* 845, *déađ-fǽge déaf, . . . in fen-freođo feorh álegde* 850, ebenso 972 ff., 1002, 1273 f.): Beowulf hat ihn getötet 1334.

Beowulf wird daher von Hrodgar 925 ff. mit königlichen Geschenken belohnt, Waffen, Feldzeichen und Rossen, ja als Adoptivsohn angenommen; auch alle seine Mannen werden beschenkt, der Getötete vergolten und die Königin selbst spendet herrlichen Schmuck. Eine Siegesfeier wird veranstaltet in der festlich geschmückten Halle 991 ff.; Heorot scheint „gereinigt“.

Hrodgars Mannen bleiben nach dem Gelage wieder in der Halle und betten sich dort zur Nachtruhe 1237 ff., doch ihr Vertrauen wird bitter getäuscht: in der Nacht trifft sie neue Heimsuchung durch Grendels Mutter. Der Dichter versichert immer wieder, das Bedürfnis nach Rache für den getöteten Sohn habe die Mutter zu dem gefahrvollen Unternehmen getrieben (*wrecend þá-gýt lifde æfter láþum* 1256, *gegán wolde sorh-fulne síđ, suna déaþ wrecan* 1277, *héo þá fǽhđe wræc, þætte þú Grendel cwealdest* 1333, *wolde hyre mǽg wrecan, ge feor hafađ fǽhđe gestǽled* 1339, *wolde hire bearn wrecan* 1546, *þá wæs eft hrađe gearo gyrn-wrǽce Grendles módor, síđode sorh-full . . . hyre bearn gewræc* 2117).

Der Graus ist geringer als bei Grendels Besuchen, da sie eben doch nur ein Weib ist: nur einen schleppt sie als Beute fort, sogleich sich entfernend, als sie sich entdeckt sieht 1279 ff.

Der Dänenkönig, aufs tiefste gebeugt durch den neuen Verlust seines liebsten Gefolgsmanns, besendet Beowulf, der diesmal nicht in Heorot genächtigt hatte. Auf ihn stellt er

seine ganze Hoffnung und wirklich erklärt der Held sich sofort bereit, die Riesin in ihrer Wohnung selbst aufzusuchen, wie Hrodgar verlangt 1376 ff.

Es muß dabei auffallend erscheinen, daß Beowulf auffordert, der Fußspur der Geflohenen nachzuspüren (*uton hraþe féran, Grendles mágan gang scéawigan* 1390), um sie zu erreichen, die Verfolger auch wirklich von ihren über Wald und Moor weithin sichtbaren Spuren zur Behausung der Riesin geführt werden (1402 ff.), über deren Lage Hrodgar sich eben erst in seiner Ansprache an Beowulf aufs genaueste unterrichtet gezeigt und ausgesprochen hatte (1357 ff.).

Es liegt hier insofern eine Abweichung des Epos vom Märchen vor, als dies vom Rachebesuche eines weiblichen Dämons auf der Oberwelt nichts weiß; daß aber diese Figur als solche aus dem Märchen stammt, brauche ich nur eben festzustellen: Grendels Mutter ist die uns wohlbekannte (oben S. 137 ff.) Mutter des Erdmanns. Es kann also gar keine Rede davon sein, daß sie, wie gerne behauptet wird, von einem Interpolator nachträglich in die Sage eingefügt wäre, in der sie von Anfang an vorhanden war. Im Märchen selbst aber tritt sie überall erst in der Unterwelt auf. Dem muß aber auch in der Beowulfsage ursprünglich so gewesen sein, das beweist noch die Darstellung des Epos selbst mit ihrer unmöglichen doppelten Spurverfolgung, deren erste ohne Sinn und Folge ist. Ursprünglich kann auch hier die Erzählung nur die gewesen sein, daß Beowulf auf der Spur des geflohenen Grendel zum Eingang in die Unterwelt geführt ward, in die er hinabstieg, den oben nur Verwundeten ganz zu vernichten; dort erst traf und bekämpfte er dann auch die Mutter des Dämons.

Ob der entstellende Einschub schon in jener Märchenvariante vorhanden war, aus der ein Skop die Heldensage schuf, wird sich nicht ausmachen lassen. Denkbar wäre es ja wohl; denn wenn eine ganze Reihe Varianten den Erdmann im Waldhaus weiblich auffassen, so ist ja auch hier in gewissem Sinne ähnlich die Mutter des Erdmanns auf die Oberwelt gebracht. Die Betonung, sie wollte den Sohn rächen, liegt ja freilich so ganz in der geistigen Sphäre germanischer Helden-

sage, daß diese Begründung wenigstens erst ihr verdankt werden kann. Im ganzen scheint es vollkommen deutlich, wie der Einschub zustande kommen konnte. Auch im Märchen verläuft ja die Sache so, daß der Held den Dämon, den er eingeklemmt hat, völlig bezwungen glaubt. Er setzt sich mit den Genossen zum fröhlichen Schmause, wie er ihnen dann den Eingeklemmten zeigen will, ist der verschwunden und will in der Unterwelt aufgesucht sein, um endlich getötet zu werden. Der Beowulf brachte, wie er zunächst der B-Formel folgt, das Losreißen dort, wo diese Darstellung es erforderte, d. h. beim Kampfe mit dem Erdmann; für die anschließende Darstellung aber, die A folgt, war das zu bald und es mußte ein neues Enttäuschungsmotiv gefunden werden: dazu bemühte man die Mutter des Erdmanns auf die Oberwelt.

Das fröhliche Mahl nach Bezwingung des Dämons, ganz gewöhnlich in den Varianten der Waldhausformel, wird im Epos natürlich ins Heroische übersetzt. Die Spurverfolgung stimmt mit derselben Übertragung und Umkleidung genau zum Märchen.

Die Helden kommen also an die schaurige Stätte, deren Beschreibung unten genauer zu betrachten sein wird. Schnell muß Beowulf an einem der Seeungeheuer noch ein Heldenstückchen vollführen, dann rüstet er sich mit Brünne und Helm zur Fahrt in die grause Tiefe.

Hier schiebt sich nun noch ein im Zusammenhange der Erzählung eigentlich recht wunderliches Motiv ein. Ehe Beowulf hinabtaucht, leiht Unferd, Hrodgars Sprecher, ihm sein Schwert Hrunting, eine vorzügliche, in vielen Kämpfen erprobte Waffe 1455 ff. Wie kommt er dazu? Es scheint fast, als ob der Dichter meinte, nüchtern dachte dieser Mann eben anders als trunken (1467, vgl. 531), aber es war uns doch 503 f. ausdrücklich gesagt worden, daß die Sticheleien Unferds aus seinem Charakter flossen, einem mißgünstigen Ehrgeiz, der keinem gönnen wollte, daß er Ruhmvolleres als Unferd vollbringe. Da scheint eine solche Förderung (*mægenfultum* 1455) des beneideten Beowulf durch ihn wenig glaublich und tatsächlich nützt sie auch keinem. Unferds Ruhm

bleibt ja doch zerstört, wie 1470 ausdrücklich versichert; dem Beowulf aber versagt das Schwert in der Not und höchstens gibt seine Rückgabe ihm Gelegenheit, sich als einen gesellschaftlich gebildeten und liebenswürdigen Mann zu zeigen, der eine Gabe nicht tadelt, auch wenn sie sich nicht bewährte 1807 ff. Man sollte nicht denken, daß ein Dichter derartiges eigens erfunden hätte und wird eher geneigt sein zu glauben, daß Verdunkelung eines ursprünglich anders gewandten Motives vorliegt.

Offenbar bricht in dem Verhältnis von Beowulf zu Unferd das Märchenmotiv von der Mißhelligkeit zwischen dem Helden und seinen Begleitern hervor. Sie dünken sich wie Unferd etwas Großes und mögen wohl wirklich als tüchtige Leute gelten, aber sie können nicht entfernt mit dem Helden sich messen, der ihnen wohl, wie Beowulf dem Unferd V. 590 ff., schon bei der ersten Begegnung mit dem Dämon auf der Oberwelt Vorwürfe ob ihrer Feigheit zu machen Veranlassung hat, oben S. 83. Wenn unser Epos nun gerade da, wo Unferd mit Beowulf am Eingange zur Unterwelt steht, ausdrücklich sagt (1468 ff.), er habe dort seinen Ruhm verloren, weil er selbst nicht hinabzusteigen wagte (*selfa ne-dorste under ýđa gewin aldre genéþan, drihtscype dréogan; þǽr hé dóme forléas, ellen-mǽrđum*), so erkennen wir hier deutlich die alte Märchensituation wieder: die Genossen beben feige zurück, der Held allein wagt sich hinab in die schaurige Tiefe.

Im Märchen wären die Genossen des Helden nach der mit ihm eingegangenen Brüderschaft (oben S. 74) verpflichtet gewesen, ihm bei dieser gefährlichsten Tat zur Seite zu bleiben; aber sie versagen in der Not. Der Dichter hat das Brüderschaftsverhältnis zwischen Beowulf und Unferd aufgehoben*, aber das Motiv des Versagens gleichwohl noch festgehalten: nicht Unferd jedoch versagt, sondern das von ihm geliehene Schwert. Auf dies im Zusammenhange der Er-

* Genauer: er oder wohl schon seine Quelle hatte an die Stelle des Genossen eine Figur aus der Skjoldungensage gesetzt, die mit der Übertragung des Märchens auf Hrodgar gegeben war, oben S. 273 Anm.

zählung, wie oben betont, nutzlose und unstimmige Darleihen des Schwerts aber kam der Dichter, indem er jenes Versagen der Genossen kombinierte mit einem anderen Versagungsmotiv des Märchens: nach der ausdrücklichen Angabe zahlreicher Varianten nimmt der Bärensohn seine eigene riesenhafte und bewährte Waffe* mit in die Tiefe, wo sie doch im Kampfe gegen den Dämon ebenso versagen mußte wie Unferds Schwert.

Von Grendels und seiner Mutter Wohnung gibt 1345 ff. eine ausführliche, stimmungsvolle Beschreibung: die Schilderung von Beowulfs Auszug zum Kampfe unter See 1399 ff. ergänzt sie neben vielen beiläufigen Andeutungen.

Die Dämonen wohnen auf dem Grunde des Meeres (1449, 2100), in großer Tiefe nach 1495, doch offenbar nahe dem Ufer. Sie haben da unten einen überdachten und dadurch vor dem Wasser geschützten Saal (*hróf-sele* 1515, *níđ-sele* 1513, was 2139 Thorpes *gúđ-sele* Bouterweks *grund-s.* vorziehen läßt, *hof* 1507, *reced* 1572, *hús* 1666), den ein helles Licht durchleuchtet (1516 f., über 1570 f. s. unten). Die Uferstelle, unterhalb oder geradezu unter der (*under gynne grund* 1551 gegen *under wætere* 1656) dieser Wasserpalast liegt, ist einsam, schaurig und finster genug. Klippen ragen dort auf (*næs* 1358, 1360, 1430, 1600, *holm-clif* 1421, 1635, *under fen-hleođu* 820, *under míst-hleoþum* 710, *wulf-hleoþu* 1358, *ofer hárne stán* 1415), windgepeitscht (1358), das Wasser verdüsternd (*under næssa genipu* 1360), zumal bereifte Bäume, wonneloser Wald sie überhängt, das Meer beschattend 1363 ff., 1414 ff.; ein Bergstrom verschwindet unter ihrem Dunkel 1359 ff., 2128. Aus dem schrecklichen, eisigen, wogenden Wasser (*wæter-egesa, cealde stréamas* 1260, *brim weallende, atol ýđa geswing* 847, *ýđ-geblond* 1593, 1620, *holma geþring* 2132) peitscht der Wind dunkle Unwetter auf, daß die Luft sich verdüstert, die Himmel weinen 1373 f., Nebel

---

* Das Epos weiß nichts davon, daß Beowulf sich wie der Bärensohn eine besonders starke Waffe hätte schmieden lassen. Aber sollte in der, trotz dessen, was ZdfA. 35.268 f. zur Erklärung gesagt wird, immer noch sonderbaren Bemerkung V. 2682 ff., des Helden allzustarke Hand habe alle Schwerter zerschwungen, nicht eine Erinnerung vorliegen an die Waffenprobe des Märchens (oben S. 41 f., 52 f.), bei der der Bärensohn die erstgeschmiedeten, seiner übermenschlichen Kraft unangemessenen Schwerter zerbricht, bis er die ungeheure, ihm allein gemäße Waffe erhält? Jantzen hat (Herrigs Archiv 103, 176) zur Beowulfstelle an Uffo bei Saxo IV (Müller 1, 172) erinnert, wo es sich denn tatsächlich ebenso um Schwertproben handelt, wie in den verwandten Überlieferungen, die *A. Olrik*, *Kilderne til Sakses Oldhist.* 2.189 zu Uffo zitiert.

und Wolken decken das Land mit ewiger Nacht (*sé-þe in þýstrum bád* 87, *sin-nihte héold mistige móras* 161, *cóm under misthleoþum gongan* 710, *wód under wolcnum** 714, *lagu drúsade, wæter under wolcnum* 1630, vgl. oben S. 260 über *sceadu*). In jeder Nacht aber zeigen sich dort Feuer auf der Flut 1365 f.: es ist eine unheimliche, gefährliche, freudlose Stätte (*nis þæt heoru stów* 1372, *frécne stówe* 1378, *wyn-léas wíc* 821, vom gehetzten Hirsch selbst gemieden 1368 ff., und nur Seeungeheuer (*wyrm-cynnes fela, sellíce sǽdracan, nicras, wyrmas ond wildeor* 1425 ff., *wundra fela, sǽdeor* 1509 f., *on nicera mere* 845) treiben dort ihr scheues Wesen.

Es überrascht zunächst nach dieser Beschreibung das Gedicht an zahlreichen anderen Stellen versichern zu hören, daß die beiden Dämonen die ‚Mark', das Moor, den Sumpf bewohnten (*mǽre mearc-stapa, sé-þe móras héold, fen ond fæsten* 103, *lond-búend . . gesáwon twégen micle mearc-stapan móras healdan* 1348, *heold mistige móras* 161, *cóm of móre* 710, *mór-hopu* 450; *þá héo tó fenne gang* 1294, *fléon on fen-hopu* 764, *under fen-hleoðu* 820, *in fen-freoðo* 851, *frécne fen-gelád* 1359). Es erklärt sich das offenbar daraus, daß die unbebaute Mark vor dem Meere, der Wald- und Sumpfgürtel, der zwischen der See und dem Königshofe liegt, noch zum Bereiche der Dämonen gerechnet werden. Müssen sie ihn doch überschreiten, wenn sie, ihr Versteck** verlassend, die Menschen heimsuchen gehen, und mit erlangter Beute zurückkehren (*eft-síðas téah* 1332). Durch Wald und Sumpf führt die Spur von Grendels Mutter, auf der Hrodgar und Beowulf mit ihrem Gefolge zu der Uferstelle reiten, unter der die Behausung der Dämonen liegt: *lástas wǽron æfter wald-swaþum wíde gesýne, gang ofer grundas, þǽr héo gegnum fór ofer myrcan mór . . . Oferéode þá æþelinga bearn stéap stánhliðo, stíge nearwe, enge án-paðas, uncúð gelád, néowle næssas, nicor-húsa fela*, bis sie zur See kommen 1402 ff.***

---

* Ich glaube, daß die Fügung hier wie auch 651 prägnanteren Sinn hat als 8, 1770 und sonst.

** Außer *mór-* und *fen-hopu* oben, vgl. *heolster* 755, *dýggel lond* 1358.

*** Von Grendels Spuren heißt es 840 nur, daß sie *geond wíd-wegas* verfolgt werden bis zum Meeresufer. Wenn aber von den Heimkehrenden 864 ff. gesagt wird, sie hätten ihre Rosse um die Wette laufen lassen, *þǽr him fold-wegas fægere þúhton cystum cúðe*, so schwebt dem Dichter auch hier jener unwegsame Sumpf- und Waldgürtel vor. Denn offenbar begann der Ritt dort, wo die Reiter aus der Mark heraus ins bebaute Land kamen, mit seinen angelegten Straßen (*fealwe strǽte* 916, vgl. 320). Daß *cystum cúðe* Variant ist zu *fægere*, nicht zu *heaþo-rófe* oder *fealwe* (wohin Trautmann Bonner Beitr. 16.51 es zieht, entgegen seiner früheren Feststellung ebd. 2. 172), wird durch die parallele Bemerkung über die vom Meere heimkehrenden Leute Beowulfs *fold-weg mǽton, cúþe strǽte* 1633 gesichert. Der Gegensatz ist das *uncúð gelád* in der Mark 1410.

In dieser Sumpfzone wandelnd konnten die Geister ja allein auch von den Menschen gesehen werden, vgl. 1347 ff.

Beowulf springt nun ins Wasser, doch ist das Meer dort am Ufer von außerordentlicher Tiefe: er braucht lange Zeit (*hwíl dæges* 1495*), um den Grund zu erreichen. Dort (*þá hé tó botme cóm* 1506) packt ihn die Alte mit ihren Klauen. Sie kann die Brünne nicht durchgreifen, schleppt den Helden aber noch durchs Wasser** in ihren überdachten, wasserfreien, von weißem Lichte erhellten Saal.

Hier erst erkennt Beowulf seinen Gegner (1518***) und beginnt den Kampf. Er haut mit dem Schwerte der Riesin aufs Haupt, aber das in allen Nöten erprobte versagt hier: die Mutter ist für gewöhnliche Waffen sichtlich so unverwundbar wie der Sohn. Der Held wirft darauf unverzagt das nutzlose Schwert weg und verläßt sich auf seine Faust. Er packt die Alte bei den Haaren und schleudert sie auf den Boden. Sie aber wehrt sich (wieder aufspringend?) mit grimmem Gegengriff, kniet oder setzt sich auf den Gestürzten, zieht ihr großes Messer und versucht ihn abzuschlachten, dem doch seine Brünne den Tod abwehrt und das Eingreifen des Herrn: dem Helden fällt ein gewaltiges Schwert in die Augen, er ergreift es — Gott hat ihm geholfen, daß er wieder aufstehen konnte — und schwingt es gegen den Hals der Riesin. Das Schwert dringt glatt durch, die Alte stürzt tot zusammen.

Von dem Schwerte geben eine Reihe späterer Andeutungen eine genauere Vorstellung. Es wird an unserer Stelle nicht gesagt, wo das Schwert eigentlich sich befand†, erst 1662 erfahren wir, daß es an der

* Ein gutes Stück Tags: man war am frühen Morgen (*samod ǽrdæge* ist Beowulf besandt 1311) ausgezogen, der Weg war kurz (1361 f.), um 3 Uhr nachmittags erst zeigte das aufsteigende Blut die Beendigung des Kampfes an 1591 ff.

** Wo die Brünne ihn wie 550 gegen die in unserer Dichtung einmal unvermeidlichen (421 ff., 549 ff., 1425 ff.) Seeungeheuer schützt.

*** Vorher, im Dunkel, konnte und wollte Beowulf keinen Versuch machen, sich loszureißen und seine Waffen zu gebrauchen. So verstehe ich den umstrittenen Vers 1508 (*nó* zum 2. Halbvers); vgl. auch ZfdA. 35. 273 f.

† Daß *on searwum* 1557 heißen könne „unter allerlei Waffenrüstungen", wie nach Grein gewöhnlich erklärt wird, ist nicht glaublich.

Wand hing. Es ist nicht nur schön und scharf (*sige-éadig bil . . . ecgum þýhtig, wigena weorđ-mynd: þæt wæs wǽpna cyst* 1557, *írenna cyst* 1697, *gód ond geatolíc* 1562, *heard* 1566, *wlitig* 1662, *hring-mǽl* 1564, *bróden-mǽl* 1616, 1667, *wyrm-fáh* 1698) mit goldenem Griff (*hilt since fáge* 1614, *gylden-hilt* 1677, *wreoþen-hilt* 1698), den eine Inschrift schmückt 1687 ff., sondern vor allen Dingen von ungeheurer Größe (*sweord éacen* 1663, *éacnum ecgum* 2140); kein anderer Mensch als Beowulf hätte es schwingen können (*hit wæs máre, đonne ǽnig mon óđer tó beadu-láce ætberan meahte* 1560), es war ein Schwert von Riesen für Riesen gemacht (*eald sweord eotenisc* 1558, *giganta geweorc* 1562, *enta ǽr-geweorc* 1679, *wundor-smiþa geweorc* 1681, *eald sweord* 1663, *ealde láfe* 1688). So groß und trefflich es aber ist: vom Blute der Dämonen, dem heißen, giftigen, zerschmilzt seine Klinge wie Eis in der Frühlingssonne 1606 ff., 1615 ff., 1666 ff. und nur den Griff kann Beowulf mit auf die Oberwelt bringen.

Beowulf sieht sich darauf weiter im erhellten Saale um. Immer noch das Schwert in der Hand haltend, wendet er sich nach der Mauer hin, denn er will an Grendel noch rasch Rache nehmen für das Übel, das dieser dem Hrodgar angetan — ein auffallendes Begehren, da Beowulf doch in Heorot schon sich gründlich gerächt, nach eigener Meinung den Feind getötet hatte, oben S. 277. Wirklich findet er den Grendel auf einem Ruhebette hingestreckt, verstorben an der in Heorot erhaltenen Wunde: *on ræste geseah gúđ-wérigne Grendel licgan, aldor-léasne, swá him ǽr gescód hild æt Heorote* 1585. Die Rache trifft also einen Toten; aber wenigstens muß der Leichnam noch weit springen, als Beowulf ihm mit hartem Schwertschwang den Kopf abschlägt 1588 f.

Beowulf erblickt in dem unterirdischen Saale viele Kleinodien (*máđm-ǽhta . . . hé þǽr monige geseah* 1613), er nimmt aber nichts daraus mit als die goldene Hilze des Riesenschwerts und den Kopf Grendels: mit diesen Trophäen taucht er durch das Wasser empor und steigt ans Land 1612 ff.

Hier aber findet er die Dänen nicht mehr. Als Blut aus der Tiefe emporstieg, glaubten sie Beowulf von der Riesin getötet, verließen das Ufer und gingen nach Haus 1591 ff. Nur Beowulfs Gefolgsmannen sind noch zurückgeblieben, obwohl auch sie keine Hoffnung mehr haben, ihren Herrn wiederzusehen. Um so freudiger begrüßen sie den heil Zurückgekehrten; im Triumph zieht die Schar nach Heorot und legt

vor Hrodgar das grausige Haupt des Dämons als Siegeszeichen (*tíres tó tácne* 1654) auf den Fußboden nieder, das vier Mann mit Mühe an den Geer gespießt vom Meere her geschleppt haben. Beowulf übergibt den Schwertgriff dem Hrodgar, wird nach Gebühr gepriesen und zu weiterem Guten ermahnt. Nach dem Mahle sucht man die erwünschte Ruhe.

Vergleichen wir diese Erzählung des Epos mit dem Mittelstücke des Bärensohnmärchens, so findet sich auch hier wieder vielfältigste Übereinstimmung im Aufbau des Ganzen wie in den Einzelheiten.

Wenn im Epos Grendels Wohnung mit der ausgesprochen künstlerischen Fähigkeit Stimmung zu erzeugen unter sichtlicher Benutzung der Vorstellungen heimischen Gespensterglaubens (Kauffmann PBB. 18.156) breit geschildert wird, so ist das die dichterische Entwicklung des Märchenmotivs, das in der Sache völlig mit dem Epos zusammentrifft: der Dämon wohnt in schauriger Tiefe. Das Märchen sagt, wie wir wissen, oben S. 116 f., gewöhnlich in einem Brunnen oder Loche, hier im Meere; durch das Wasser hat Beowulf auf den Grund zu tauchen. Wie er das fertig bekommt, ist seine Sache. Der Dichter hat ihn vorher als so tüchtigen Schwimmer vor Augen gestellt, daß sein Publikum immerhin vorbereitet ist, wenn er ihn nun auch einmal zu stundenlanger Reise unters Wasser tauchen läßt. Das Märchen ist vorsichtiger gegen sein dem Persönlich-Heroischen weniger gläubig aufgetanes Publikum: das Wasser, in dem viele schon ertrunken sind, teilt sich vor seinem Hans und schlägt über ihm wieder zusammen oder ein Zauberschwamm saugt es auf oder der Königssohn läßt sich in einer von innen verschließbaren Kiste hinab, oben S. 120, 222; der Held der indischen Variante 186 aber muß wie Beowulf ins Meer hinabtauchen, den Dämon aufzusuchen, nur daß auch er noch an einen Strick sich binden läßt.

Sachlich unwahrscheinlich wird Beowulfs Taucherkunststück nur durch die lange Zeit, die er braucht, um den Grund zu erreichen.* Eben dies Motiv aber stammt zweifellos aus

* Auf den Meeresgrund tauchen sonst auch die Helden mancher Sögur: Weinhold Altnord. Leben S. 311.

dem Märchen. Die Fahrt in die Tiefe wird dort gerade auch mit solchen übertriebenen Zeitangaben gemessen, indem Hans Tag und Nacht, mehrere Tage, Jahre usw. braucht, um den Grund zu erreichen, oben S. 119.

Nach dem Epos zeigt sich in der Unterwelt nun jene wohlbegründete Situation, die, wie wir sahen (S. 131 ff., 223) nur einem Teil der Märchenvarianten eigentümlich ist: der Held trifft unten den bei der nächtlichen Wacht verwundeten Erdmann und seine Mutter. Ein Kampf kann im Epos nur mehr mit dieser stattfinden, da Grendel von Beowulf ja schon bei der ersten Begegnung „getötet" wurde; der Kampf selbst entspricht in allen Einzelmomenten durchaus der Erzählung des Märchens, nur daß diese Einzelheiten in ihrem Zusammenhange geändert, ich darf gleich sagen, gestört sind. Zum Märchen stimmt, daß der Dämon herankommt zum Helden, daß dieser im Kampf in die äußerste Bedrängnis gerät, daß der Dämon für alle menschlichen Waffen unverwundbar ist, daß er schließlich nur mit einem in seiner eigenen Behausung vorgefundenen Schwerte getötet werden kann.

Nach 1512 ff. muß man wohl als die Meinung des Dichters ansehen, daß erst in der vom Wasser geschützten Halle Grendels es hell wurde nach der Finsternis der Wassertiefe; wir wissen, daß ganz so im Märchen erst nach langer Finsternis dem Helden die Unterwelt hell sich öffnet, oben S. 121, 224. Wenn Beowulf in Grendels Halle ein leuchtendes Feuer brennen findet, so trifft auch Hans in 156 die Mädchen drunten um ein helles Feuer sitzen, das in der Mitte des Saales brennt, nach 12 und 49 leuchten ihnen Stern, Mond und Sonne in ihrem Saal, oben S. 124, auch sonst ist von allerlei wunderlichem Licht in dieser unterirdischen Welt die Rede, oben S. 122; in 78 trifft der Held den Erdmann und seine Mutter unten bei einer Lampe sitzen, oben S. 133.

Beowulf wird von der Alten, unten angelangt, in einen gegen das Wasser geschützten Saal geschleppt. Wir wissen, daß im Märchen ebenso in der Unterwelt ein oder mehrere Paläste, Schlösser usw., darin der oder die Dämonen wohnen,

gefunden werden. Die jütische Var. 47 hebt ähnlich wie der Beowulf ausdrücklich hervor, der Prinz habe es unten trocken gefunden, als er in seiner Kiste durch das Wasser hindurch auf den Grund gekommen war.

Im Epos wird der Hinabgetauchte von der Alten sozusagen abgeholt, die (1497 ff.) sogleich herbeieilt, als sie merkt — woran wird nicht gesagt — daß ein Mensch in ihr Reich eingedrungen ist. Man könnte sich wohl denken, daß hier eigentlich die im Märchen gewöhnliche Situation (oben S. 144) zugrunde liegt: der Dämon ist gerade nicht zu Hause, als der Held hinabkommt, eilt aber bald darauf, von allerlei Schrecken begleitet, herbei. Aber wenn Beowulf von der Alten gepackt und in ihren Saal geschleppt wird, so konnte dieser Zug der Sage möglicherweise auch schon vom Märchen gegeben sein; denn auch in der Var. 78a eilt der Riese unten, sobald er von seinem Balkone aus den nahenden Helden erblickt hat, herbei, nimmt ihn unter den Arm und trägt ihn in sein Schloß.

Wenn im Kampfe selbst Beowulf Grendels Mutter bei den Haaren packt und zu Boden schleudert, so ist das ja eine Behandlung, die auch im Märchen dem Erdmann und seiner Frau Mutter (oben S. 138) allenthalben zuteil wird. Auch daß der Held gegen den Dämon zunächst seiner eigenen Waffe braucht, aber durchaus erfolglos, wußten einzelne Varianten uns zu sagen. Wir hörten etwa 90 völlig wie unser Epos erzählen, der Held habe den Erdmann, als er durch die Tür kam, mit seiner Eisenstange niedergeschlagen, der Dämon aber erhob sich, als sei nichts geschehen, und erst mit dem schwarzen Schwerte, das unten sich vorfand, konnte er getötet werden.

Wir wissen, daß eben dies Motiv des Unterweltsschwerts von ungezählten Fassungen bestätigt wird, daß mehrere (z. B. das eben angeführte 90) ausdrücklich sagen, der Dämon konnte nur mit dieser und keiner anderen Waffe verwundet werden. Auch die sonstigen Einzelheiten stimmen. Das Schwert hängt an der Wand wie in zahlreichen Varianten oben S. 154, daß es scharf und vor allem groß und ungeheuer

schwer ist, gilt gleichfalls da und dort. Wenn das Epos noch ausdrücklich sagt, kein andrer als Beowulf hätte es schwingen können, so bedürfte wohl auch er eigentlich des Krafttrunks, wie der Held des Märchens nach zahlreichen Varianten seiner bedarf. Aber der Dichter hatte seinem Helden ja von Anfang an dreißig Männerstärken mitgegeben. Zu der Erzählung des Epos, die Klinge sei vom giftigen Blute des Erdmanns zerschmolzen, habe ich bisher in keiner Fassung des Märchens ein Analogon gefunden.* Der Zug könnte immerhin schon im Märchen bestanden haben, gewiß aber ist die Darstellung des Epos darin entstellt, daß Beowulf im Kampfe von selbst darauf kommt, das Schwert von der Wand zu holen, während er im Märchen von anderen darauf gewiesen wird und dem ganzen Zusammenhange nach wohl gewiesen werden muß; denn wodurch sollte die stumme Waffe verraten, daß nur mit ihr der Dämon getötet werden kann? Die es aber verraten, sind im Märchen, wo der Erdmann wie im Epos feindlich ist, durchaus die unten getroffenen Frauen. Sie fehlen dem Epos und hier zeigt das Fehlen sich als ein Fehler. S. 122 sind eine Reihe von Märchenvarianten genannt, die das gleiche Manko zeigen.

Wir sahen ferner oben schon, wie mangelhaft es im Epos begründet wird, daß Beowulf nach Tötung der Alten noch den Grendel aufsucht, an ihm Rache zu üben, den er doch oben schon „getötet" haben soll. Hier führt alles deutlich auf den ursprünglichen Zusammenhang des Märchens: der Erdmann wird unten verwundet, nicht schon tot, im Bette liegend, oft schlafend vom Helden angetroffen und vollends

---

* Ein einigermaßen ähnliches Geschichtchen von plötzlichem Wegschmelzen einer Eisenklinge elbischer Herkunft liest man bei K. Maurer, Isländ. Volkssagen S. 9. Ein Bauer aus dem Südlande hat von einer Elbin zum Dank für eine ihr erwiesene Wohltat eine Sensenklinge erhalten, die wunderbar rasch arbeitet; er darf sie aber nie im Feuer dengeln. Die Bäuerin leiht die Sense einst dem Nachbarn, sie schneidet nicht in seiner Hand und so dengelt er sie im Feuer. „Aber kaum wird die Klinge von der Flamme berührt, so schmilzt sie und rinnt wie Wachs in einen Klumpen zusammen."

erschlagen.* Daß der Rumpf des Getöteten noch hoch aufspringt, ist aber offenbar keine Erfindung des Dichters, sondern schon vom Märchen geboten. Man erinnert sich, daß der Kopf dem Erdmann in 94, der sich am Meere schlafen gelegt, nachdem seine Wunden verbunden waren, von Hans der Kopf abgehauen wird. Der Kopf springt weg, sagt noch: ‚*Well I'm done for now!* und rollt weit fort ins Meer; ähnlich Var. 217 oben S. 221. In 165 haut der Held seinen Gegner in zwei Hälften. Die eine stürzt zu Boden und springt dort noch wie ein Hahn, die andre wird von einem Pferd fortgetragen und muß noch einmal zerhauen werden. Auch bei der ersten Begegnung rollen abgeschlagene Körperteile des Erdmanns von selbst noch fort sowohl in A, oben S. 88, 221 als in der B-Formel, oben S. 106.

Wenn Beowulf in Grendels Halle zahlreiche Kleinodien erblickt, so stimmt das zum Märchenberichte von den Schätzen der unterirdischen Welt, oben S. 174. Vornehmer als die Märchenhelden nimmt Beowulf nichts davon mit als die goldene Schwerthilze: auch dies ein Motiv, das schon im Märchen uns begegnet ist, da mehrere Varianten ausdrücklich erwähnen, daß Hans das Unterweltsschwert mit hinaufgenommen habe, oben S. 175 f., 224. Und endlich stammt wieder von da, daß Beowulf Grendels Haupt mit emporträgt. Mehrere Varianten des Bärensohntypus hörten wir, oben S. 175, dasselbe erzählen; ja in der russischen Variante 149 wird der Kopf des Erdmanns genau wie im Beowulf auf die Lanze gesteckt und überall erregt diese Trophäe wie in unserem Gedichte 1647 ff. das Entsetzen aller, die sie erblicken.

Als Beowulf emporgetaucht kommt, findet er nur noch seine Gefolgsmannen am Strande; die Dänen sind längst fortgegangen, weil sie ihn getötet glaubten. Das ist offenbare

* Es hat Anstoß erregt, daß der durch kein Eisen verwundbare Grendel hier doch mit einem Schwerte enthauptet wird. Aus unserer Darstellung wird vollkommen deutlich, daß der Zusammenhang untadelig ist — der Dämon ist nur verwundbar mit dem in seiner Behausung gefundenen Zauberschwerte —, der Dichter aber hier wie sonst nicht vermögend war, in seiner Darstellung ihn völlig klar herauszubringen.

Umbildung aus dem Motive vom Verrate der Genossen. Im Gedichte, wo ein freundschaftliches Verhältnis vorausgesetzt wird zwischen Beowulf und denen, die ihn zum Unterweltseingange begleitet haben, mußte dies Weggehen, das den Helden im Stiche ließ, natürlich auf anständige Weise begründet werden und das Epos ist dabei auf dieselbe Motivierung verfallen wie die Variante 179, in der zur Entschuldigung der fortgelaufenen Brüder ebenso gesagt wird, sie seien gegangen, weil sie meinten, Hans habe sich drunten zu Tode gefallen, oben S. 176. Das ursprüngliche Verhältnis der Mißhelligkeit zwischen dem Helden und seinen Begleitern sahen wir aber oben S. 280 noch in dem Verhältnis zwischen Beowulf und Unferd deutlich genug hervortreten. Daß Beowulfs Mannen noch anwesend sind, versteht sich bei der völligen Einheit von Herrn und Gefolge für unser Epos von selbst.

Der Dichter hat aber noch weiter dafür gesorgt, daß dies vorzeitige sich Entfernen der Dänen nicht wie im Märchen als eine für den Helden verhängnisvolle Treulosigkeit erscheine. Dort ist Bärensohn mit dem Davonlaufen der Genossen preisgegeben, da er nicht aus eigener Kraft aus der Tiefe emporsteigen kann, in die man ihn an einem Seile hinabgelassen; im Epos ist Beowulf, der bekannt kühne Schwimmer, ohne Unterstützung hinabgetaucht und taucht so aus eigener Kraft auch wieder empor, ohne des wunderbaren Vogels zu bedürfen.

Mehr noch hat in dieser Sage notwendig das Schlußstück des Märchens Not gelitten. Die Einschränkung der Erzählung war hier damit gegeben, daß im Epos die Auffindung und Befreiung der Frauen in der unterirdischen Welt weggefallen ist,* um deren Verlust und Wiederfindung der Schlußteil des Märchens sich dreht. So bleibt dem Epos nichts mehr zu erzählen als die Rückkehr des siegreichen Helden an den Königshof und danach in seine Heimat; in

* Es ist oben S. 122 eine Reihe von Varianten genannt, die das gleiche Manko zeigen. Bei ihnen dreht sich denn der Schluß ähnlich wie im Epos nur um Heimbringung des Schatzes und allenfalls Bestrafung der verräterischen Genossen.

einer Reihe höfischer Szenen wird der dürftige Inhalt, den mancherlei Wiederholungen und Abschweifungen aufschwellen helfen, nach der Weise dieser Dichtungsart breit entfaltet.

Aber die Erzählung des Epos ist damit noch nicht zu Ende. Es ist zwar weit davon entfernt, uns eine lückenlose Biographie seines Helden mit gleich bleibendem Interesse darzubieten. In flüchtigen Strichen vielmehr wird seine aufsteigende Bahn gezeichnet, der nach Hygelaks und Heardreds Tode den Königsstuhl der Geaten besteigt, in flüchtigen Andeutungen nur, gelegentlich, nachholend, von den Ruhmestaten gesprochen, die er vor- und nachher begangen: nur auf seine letzte Tat sammelt die Dichtung noch einmal allen Glanz, alle feierliche Pracht, der sie gebietet.

Fünfzig Jahre hat Beowulf die Geaten beherrscht, als über sein Volk ein ähnliches Unglück hereinbricht wie einst über das Reich der Dänen: ein Dämon verdirbt ihm Land und Leute. Das aber ist so gekommen.

Ein edles Geschlecht war dahingestorben bis auf einen Mann, der „versah sich desselben, daß er kurze Zeit der alten Kleinode genießen dürfte“ und barg darum den gesamten reichen Schatz seines Geschlechts in einem neuerrichteten Hügel am Meer; Earnanæs heißt der Ort nach 3031. Als dann auch er seinen Verwandten nachgestorben ist, findet ein Drache „den Schatz offen stehen“ und nimmt von ihm Besitz. Dreihundert Jahre hat er ihn ungestört besessen, da stößt ein flüchtiger, geächteter Mann auf den bisher verborgen gebliebenen Zugang zum Hügel. Er entwendet dem Drachen, während er schläft, ein kostbares Gefäß aus seinem Schatze und erkauft sich damit die Gnade seines Herrn (Beowulfs). Der Drache entdeckt erwachend den Verlust und nimmt, da ihm der Räuber entwischt ist, Rache am ganzen Lande: zur Nachtzeit ausfahrend, verbrennt er Land und Leute, auch die Königsburg der Geaten fällt ihm zum Opfer. Beowulf beschließt, den Feind aufzusuchen. Selbzwölft zieht er aus, als dreizehnter führt der das Gefäß geraubt die Schar. Den Kampf aber wünscht der greise König allein zu bestehen. Er würde, wie gegen Grendel, so auch hier, nicht

der Waffen gebrauchen, müßte er nicht vor dem Feuer des Drachen sich schützen. Ja er hat für diesen Kampf einen Schild aus Eisen sich fertigen lassen, denn er weiß, daß die Lohe des Wurms ihm den (gewöhnlichen) Lindenschild sogleich verzehren würde. Am Hügel heißt er das Gefolge zurückbleiben und geht allein nach dem Eingang. Ein Feuerstrom wallt ihm entgegen, mit lauter Stimme ruft er den Drachen zum Kampf; mit hartem Schwertschwang empfängt er den Feind. Die Klinge aber versagt auf der Hornhaut des Untiers, dessen Feueratem den Helden in furchtbare Bedrängnis bringt. Erschreckt flieht sein Gefolge, statt dem Herrn Beistand zu leisten, in ein nahes Gehölz, das eigene Leben zu retten. Nur einer von ihnen, Wiglaf, Weohstans Sohn, stellt sich an Beowulfs, des Herrn und Verwandten Seite. Abermals drängt der Wurm flammenspeiend heran und Wiglaf muß, da sein Holzschild sogleich verbrennt, hinter Beowulfs Eisenschild Schutz suchen. Beowulf schlägt wieder nach dem Drachen, aber sein Schwert Nægling zersplittert auf dessen Haupt und zum dritten Male nahend, beißt der Wurm den König in den Hals, daß das Blut in Strömen aus der Wunde fließt. Da schont Wiglaf sich nicht länger; obwohl die Hand ihm dabei verbrennt, gelingt es ihm, dem Drachen sein Schwert von unten in den Leib zu stoßen. Das Feuer läßt nach; Beowulf zieht, da die Besinnung ihm wiederkehrt, ein Messer, das er an der Brünne trägt, und schneidet den Drachen mitten durch. Von dem Gifte des Untiers aber schwillt des Helden Wunde und er fühlt sein Ende nah. Wiglaf muß eilig noch einen Teil des Drachenhorts aus der Höhle holen, daß der König am Anblick des ersiegten Schatzes sich labe; er stirbt, nachdem er noch den treuen Helfer belohnt und Anordnungen für seine Bestattung getroffen. Der Drachenhort wird darauf vollends aus der Höhle geschafft und mit der Leiche des Königs nach Hronesnæs geführt. Dort verzehrt die Flamme des Scheiterhaufens den Leib des Helden; über der Asche aber errichten die Wedern einen hochragenden Hügel und geben ihrem König den reichen Schatz mit ins Grab, den seine letzte Heldentat erstritten.

Es erhebt sich für uns die Frage, wie wohl dieser Drachenkampf des Helden von dem Standpunkte aus zu beurteilen sei, den wir durch die voranstehende Untersuchung neu gewonnen haben. Da drängt sich denn sogleich in unsere Erinnerung, daß wir den Helden des Bärensohnmärchens allerdings in zahlreichen Varianten bei seinem Unterweltsabenteuer einen oder gar mehrere Drachenkämpfe siegreich haben bestehen sehen und schnell gewinnt die Vermutung Raum, daß im Schlußteil unserer Sage wohl nur eine aus dem Zusammenhange des Märchens ausgelöste und zur Selbständigkeit erhobene Umgestaltung jener Märchenepisode zu erkennen sei. Blättern wir aber zurück und überschauen unsere Analyse jenes Drachenkampfs S. 146 ff., so wird uns sogleich unangenehm deutlich, daß Beowulfs Abenteuer mit jenem rein nichts gemein hat als die nackte Tatsache, daß beidemal ein Drache bekämpft und getötet wird; die Einzelheiten aber sowohl als der Sinn der ganzen Geschichte sind toto genere verschieden. So einfach liegt also die Sache nicht.

Nun hat E. Sievers in einer bekannten Untersuchung (Ber. d. sächs. Ges. d. W., Ph.-H. Cl., 47.180 ff.) die Erzählung des Epos verglichen mit dem Berichte Saxos von einem Drachenkampfe Frothos I., Vaters des *Haldanus* = *Healfdene* und eine Reihe von Ähnlichkeiten aufgezeigt, die nach seiner Auffassung den Zufall ausschließen. Vielmehr liege beiden Berichten ein altes Lied als gemeinschaftliche Quelle zugrunde. Diese Ausführungen haben vielfach Beifall gefunden, neuerdings aber hat A. Olrik, Danmarks Gamle Heltedigtning 1. 307 ff. sie aufs schärfste zurückgewiesen. Für ihn sind die beiden Sagen so verschieden als Sagen nur immer sein können. Will für Sievers die Verschiedenheit des Ausgangs — Frotho übersteht den Kampf siegreich, Beowulf siegt, aber fällt — wenig bedeuten, so genügt für Olrik schon dies Moment, sie völlig zu trennen; denn es gibt nach dem Ausgang gerade zwei entgegengesetzte Typen von Drachenkämpfern: den Jüngling, der mit siegreichem Drachenkampf seine Heldenlaufbahn eröffnet wie Sigurd, und den Mann, der sie im tragischen Kampf beschließt wie Thor. Sieht man

aber auf das Ziel des Kampfes, so wäre zu unterscheiden erstens der Held, der einen Schatz damit erwirbt (wir wollen ihn den Sigurdtypus nennen), zweitens, der eine Königstochter befreit (St. Georgtypus), drittens, der als Vorkämpfer für die bedrängte Menschheit eintritt (Thortypus): auch nach dieser Einteilung gehören Beowulfs und Frothos Kampf getrennten Typen an. Dieser ist überhaupt erst eine ganz junge Erfindung, die deutlich den Stempel der romantisch-phantastischen Fornaldarsaga trägt; die Motive ihrer Erzählung hat sie aus Sigurds, Sigmunds und Ragnars Drachenkampf zusammengesetzt.

Die Ausführungen des trefflichen dänischen Forschers sind im Prinzip vollkommen richtig. An den Tatsachen der Überlieferung gemessen, verlangen sie jedoch einige Einschränkung. Mir scheint die Wahrheit in der Mitte zwischen Sievers und Olrik zu liegen; dies darzutun muß ich etwas ausholen.

Müllenhoff hat Beowulfs Drachenkampf eine mythische Ausdeutung gegeben, die ich oben (S. 253) bereits abgelehnt habe. Vollkommen richtig aber hatte er ZfdA. 7.429 f. dieser Erzählung einige Volkssagen verglichen, deren Übereinstimmung mit dem „Beowulfsmythus" ihm die Gewißheit gab, daß „diesem ähnliche Mythen im übrigen Deutschland verbreitet" waren. Ich nehme diese Untersuchung auf, Ungehöriges ausscheidend, das Material vermehrend, soweit es mir möglich ist: ich muß hier besonders bedauern, daß die einschlägige Literatur mir nur lückenhaft zu Gebote steht.

Der Thortypus des Drachenkampfs, dem unser Beowulfabenteuer zugehört, ist in der Volkssage nicht bloß der germanischen Länder weit verbreitet; ich zähle die Fassungen auf, die mir augenblicklich gegenwärtig und zugänglich sind. Hinter jedes Zitat setze ich den Ort, an dem die Sage lokalisiert ist.

1. J. M. Thiele, Danmarks Folkesagn.[2] Kjøbenh. 1843, 1.125 (Vendsyssel).
2. Ebd., 2.287 (Aarhus).
   Variante a: Kristensen, Jyske Folkesagn (= Jyske Folkeminder III), Kjøbenh. 1876, S. 86, Nr. 122.

3. K. Müllenhoff, Sagen, Märchen und Lieder der Herz. Schleswig,Holstein und Lauenburg, Kiel 1899^2, S. 238, Nr. 326 (Eckwadt).
4. O. Knoop, Volkssagen, Erzählungen, Abergl. usw. aus dem östl. Hinterpommern, Posen 1885, S. 64, Nr. 127 (Lebamoor).
   Variante a: ebd.
5. A. Witzschel, Sagen aus Thüringen, Wien 1866, 1.$_{283}$, Nr. 291 (Schöten bei Apolda).
6. R. Eisel, Sagenbuch des Voigtlandes, Gera 1871, S. 156, Nr. 426 (Syrau).
7. Brüder Grimm, Deutsche Sagen, Berlin 1865^2, 1.$_{264}$, Nr. 219 (Frankenstein in Hessen).
8. Mitteilungen der Gesellsch. f. jüd. Volkskunde 2.$_{7}$, Nr. 2, aus Maase nissim, Frankfurt a. O. 1702 (Worms).
9. L. Uhland, Germ. 1.$_{305}$ (Wurmlingen).
   Var. a—d: E. Meier, Sagen, Sitten usw. aus Schwaben, Stuttg. 1852, S. 210, Nr. 238.
10. D. Jecklin, Volkstümliches aus Graubünden, II. Chur 1876, S. 25, Nr. 6 (Castiel in Schanvigg).
11. Henne-Am Rhyn, Die deutsche Volkssage, Wien 1879^3, S. 652, Nr. 973^b (= Grimm, a. a. O. 1.$_{263}$, Nr. 218 = Kohlrusch, Schweiz. Sagenbuch, S. 223) nach Etterlins Chronik (Wyl bei Stans).
12. Ebd., S. 652, Nr. 972 (Märwil im Thurgau).
13. E. L. Rochholz, Naturmythen, Leipzig 1862, S. 204, Nr. 11 (Hurbenen im Entlebuch).
14. Ebd., S. 203, Nr. 10, danach Henne-Am Rhyn a. a. O. S. 651, Nr. 971, vgl. auch Schweizer. Arch. f. Volkskde. 13.$_{154}$ (Bayards im Neuenburger Jura).
15. Ebd., S. 192 (Baiersdorf in Steiermark).
16. K. W. v. Dalla Torre, Zs. ds. Deutsch. u. Österr. Alpenvereins 1887, S. 122 (Admont).
17. J. Krainz, Mythen und Sagen aus dem steir. Hochlande, Bruck 1880, S. 168, Nr. 123 (Oberwelz).
18. Ebd., S. 171, Nr. 124 (Knittelfeld).
19. Ebd., S. 177, Nr. 131 (Rottenmann).
20. Ebd., S. 178, Nr. 132 (Röthelstein).
21. J. Rappold, Sagen aus Kärnten, Leipzig o. J., S. 1, Nr. 1 (Klagenfurt).
22. A. Heyl, Volkssagen, Bräuche und Meinungen aus Tirol, Brixen 1897, S. 485, Nr. 51 (Pfetten bei Bozen).
23. Ebd., S. 492, Nr. 54 (Campiglio).
24. Henne-Am Rhyn a. a. O. S. 121, Nr. 167 (Schlanders in Tirol).
25. R. v. Freisauff, Salzburger Volkssagen, Wien 1880, S. 357 (Tappenkar).
26. F. Panzer, Beitrag zur deutschen Mythologie, München 1848, 1,$_{128}$, Nr. 156 (Frohnberg in der Oberpfalz).
27. Ebd., 1,$_{27}$ Nr. 32 (Murnau).
   Var. a: Sepp, Altbayer. Sagenschatz, München 1876, S. 112.
   Var. b: Schöppner, Bayr. Sagenbuch, München 1853, 3,$_{214}$ Nr. 1197.

28. Taschenbuch f. d. vaterländ. Geschichte hg. v. Frh. v. Hormayr und Frh. v. Mednyansky 5 (1824).120 (Trautenau).
29. Ebd., S. 224 (Olmütz).
30. A. Peter, Volkstümliches aus Oesterreichisch-Schlesien, II. Troppau 1867, S. 36 (Battelsdorf).
31. Ebd., S. 67 (Gurschdorf).
32. E. L. Rochholz, Schweizersagen aus d. Aargau, Aarau 1857, 2.1 nach Raczynsky, Hist. nat. Polon. 246 (Krakau).
33. Henderson, Notes on the Folk-Lore of the Northern Counties of England, London 1879, S. 295 (Linton).
34. Ebd., S. 298 (Mordiford in Herefordshire).
35. W. Schwartz, Der Ursprung der Mythologie, Berlin 1860, S. 54 nach Bosquet, La Normandie romanesque, Paris 1845 (Bailleul).
Variante a: ebd.
36. P. Sébillot, Le Folklore de France, Paris 1905, 3.299 (Arles).
37. P. Lerch, Orient und Occident 1.751 (Herat).
38. Ebd. (Kandahar).

Die angeführten Erzählungen stimmen im Grundschema durchaus überein. Ein da und da behauster Drache wird dem umliegenden Lande gefährlich. Den Einwohnern gelingt es nicht, sich seiner zu entledigen. Endlich erscheint der Held. Durch ein besonderes Mittel setzt er sich in den Stand, den Drachen zu töten, verliert dabei selbst aber sein Leben. Um dies Grundschema bewegen sich die einzelnen Fassungen mit Variationen, die mehrfach wieder zu Gruppen zusammentreten. Ich betrachte die Einzelheiten, soweit sie mir aus diesem oder jenem (nicht immer ausgesprochenen) Grunde für die hier verfolgten Zwecke von Bedeutung scheinen; vielleicht findet sich einmal in anderem Zusammenhange Gelegenheit zu einer gründlicheren Betrachtung der germanischen Drachensagen, die nicht ohne Interesse wäre.

Eine Vorgeschichte des Drachen geben die angeführten Sagen in der Regel nicht, höchstens daß einmal gesagt wird, er sei aus dem Meere gekommen 36, aus dem Wildbach hervorgebrochen 15; nur 24 berichtet, er sei von St. Georg gesandt worden, die Stadt zu züchtigen, die seiner Wallfahrtskirche keine Ehre angetan, und 17 bietet allein eine ausführlichere Erzählung von einem roten Männlein, der das Ungeheuer in einem Wolkenbruch herbeireitet. Diese Vorgeschichte bleibt

hier außer Betracht; sie hat eine genaue Analogie in einer Sage bei Vonbun, Sagen Vorarlbergs[2], Innsbruck 1889, S. 181, Nr. 10, wo die Erscheinung des Drachen übrigens wie in 17 als Strafe, und zwar für einen Geizigen erscheint. Die übrigen Aufzeichnungen beginnen lediglich mit der Versicherung, vor grauen Zeiten habe ein Drache da und dort gehaust.

Als Aufenthaltsort werden benannt ein Sumpf 4, 9[a], 21, 22, 27[a], sumpfige Bergwiese 25, 29, Teich mit Schilf 5, See 17, 18, 19, Wiesen am Meer 36, er liegt am Brunnen 7, im Tobel 10, 12, einer Bergkluft 9, Vertiefung zwischen zwei Hügeln (Combe de la Vouivra) 14, Gruben auf dem Berg 30, Höhle 20, 33, 35, Felsenhöhle 26, Loch 11, Höhle im Wald 28, Wald auf dem Berg 31, im Hölzchen 6, auf einer Bergecke (die sumpfig sein muß, da sie „Spielmösli" heißt) 13, einer Felswand 23, vor der Stadt 8, Höhle hinter der Kirche 3, unter der Kirche 2, liegt um die Kirche 2[a].

Durch Feueratem wird der Drache, der in 10, 17, 20 ausdrücklich als geflügelt und panzerbewehrt bezeichnet wird, nur in 4[a], 10, 35 gefährlich. Gewöhnlicher wird nur gesagt, daß er giftig sei 2, 4, 7, 14, 23, giftiges Blut 11, 12, giftigen Atem habe 1, 8, 22, 28, 34. Er verschlingt oder „tötet" „Menschen und Vieh" 1, 3, 5, 6, 8, 9, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 26, 27, 30, 31, 33, 36, fällt nächtlich in die Stadt und raubt besonders die jungen Mädchen 37, verwüstet das Land 11, 12, durch seinen Pesthauch, der allen Baum- und Pflanzenwuchs vernichtet 8, 22, setzt das ganze Land in Schrecken 29, sperrt die Straße 4, 10, 14*, zur Kirche 9, frißt die Leichen, die man in die Kirche setzt und unterhöhlt den Boden unter ihr so, daß sie demnächst einstürzen wird 2, will die Kirche umstürzen, wozu er imstande sein wird, wenn Kopf und Schwanz des Wachsenden sich berühren und schon fehlt nur noch so viel als die Kirchtüre breit ist 2[a]**, reißt

* Drei Jahre hat er schon die Straße nach Burgund gesperrt 14, ebensolang die Menschen auf den Wiesen verschlungen 36.

** Dies Motiv ist in Dänemark und den Alpenländern häufig außerhalb der Drachenkampfsagen; in 2[a] blickt noch die Prophezeiung durch, die ganz gewöhnlich an solche Erdwürmer geknüpft ist.

mit dem Ringelschwanz Häuser um 8. — Vielfach erkauft man sich dadurch Frieden von dem Drachen, daß man ihm in regelmäßigen Zwischenräumen ein lebendes Wesen opfert: zu gewissen Tagen des Jahres ein Schaf 6, täglich ein Schaf 9, Schaf oder Rind 7, jährlich ein junges Mädchen 4, täglich einen Menschen 8, 10, 12, ein junges Mädchen 37, 38. Die zu opfernden Menschen werden gewöhnlich durchs Los bestimmt.

Als Bekämpfer des Drachen erscheint häufig der nächstbehauste Edle, offenbar als Besitzer und natürlicher Schirmer der heimgesuchten Gegend: Hans von Frankenstein 7, der Ritter von Wurmlingen 9 oder der starke Herr von Prestenstock 9[b], der Ritter Albrecht von Traut 28, der Sire de Bailleul 35, the laird of Lariston 33, Henrik, Minister des Königs Gram Guldkølve in Leire, auf Anraten seines Kollegen Bessus als der Tapferste gegen den Drachen geschickt 1, sonst „ein Ritter" 6, 9[c], ein Kriegsmann 12, auch wohl ein fremder Ritter 9[b], ein geschickter Jäger, den man von auswärts hat kommen lassen 23, ein riesenhafter Mann, der aus der Fremde über die Berge gekommen ist 10 und wohl auch geradezu ein Riese 22 (vgl. unten 8), aber auch einfach ein Einwohner: des nahen Dorfs, Sulpice Raimond, 14, aus der Stadt Arles 36, wegen der Glaskiste (s. unten) auch ein wandernder Glasermeister 2 und gerne wohl sonst ein obskurer Mensch, dem man ein Wissen oder Können zutrauen kann: ein armer Student 2[a], ein Waisenknabe 20, ein verwegener Mensch 27[a] („nach jüngerer Sage" aber Ludwig der Bayer), ein Schnapphahn 27[b], was uns hinüberleitet zu der häufigeren Angabe, ein totgeweihter Verbrecher habe das Unternehmen auf sich genommen mit dem Bedinge der Begnadigung im Falle des Siegs: Hans Winkelried, der wegen Totschlags landflüchtig werden sollte 11, ein Husar George, der schweren Verbrechens halber des Todes schuldig 4, ein zum Tod verurteilter Mörder 29, 34, ein Knecht, der mit einer Magd sich vergangen, worauf damals der Tod stand 5; in 21 aber sind schuldlose Knechte die Helden: der Herzog hatte verkündigen lassen, wer den Drachen töte, solle das Land dort zu Lehen

erhalten, und wenn er Sklave sei, die Freiheit. Erscheint hier also eine Mehrzahl von Helden, so bekämpfen auch in 26 „die Hammerknechte" den Drachen, in 25 Jäger und Karhüter, in 2 zwei Männer, in 8 drei Riesen, die Brüder sind und Waffenschmiede (wegen der Rüstung s. unten), in 36 Vater und Sohn.

Den Sieg über das Ungeheuer ermöglicht sich der Drachenkämpfer auf verschiedene Weise. Deutlich treten die Erzählungen hierin zu Gruppen zusammen.

Wo ein wirklicher Kampf mit dem Tiere stattfindet, schützt sich der Held entweder durch ein besonderes Schutzmittel, oder er rückt dem Feinde durch ein besonderes Trutzmittel zu Leibe. Sie sind mit kluger Berechnung gewählt und mehrfach ersetzt den Kampf überhaupt eine List. Dabei sind alle diese Formen durch die verschiedenartigsten Übergänge miteinander verbunden und derart unter sich verschlungen, daß keine genaue Aufteilung der Aufzeichnungen unter die einzelnen Gruppen möglich ist.

Der Drachenkämpfer erscheint „in voller Rüstung" 1, in Harnisch und Züg 11, eiserner Rüstung 36, über sich und dem Roß 35[a], einem Panzer aus Stahl 8. Aber mit dieser Rüstung ist mehrfach schon die listige Angriffswaffe verbunden: der Stahlpanzer ist ganz mit langen Messern bedeckt und der Held läßt sich darin vom Drachen verschlingen, der auf solche Weise von innen zerschnitten wird 8*, der geharnischte Winkelried hat an seiner Lanze „ein Gerüst mit Törnern und anderen Dingen", das er dem Drachen in den Schlund stößt, um ihn dann mit dem Schwerte zu töten 11, und sehr ähnlich trägt der Herr von Lariston an seiner Lanze einen Lohkuchen, der in flüssiges Pech getaucht ist und stößt

---

* Der Held handelt also genau wie Kleostratos, der nach Pausanias IX, 26, 5 sich einen ehernen Panzer mit aufrechtstehenden Haken machen ließ, so daß der Drache stirbt, als er ihn verschlingt. Auch der Held von 38 läst sich vom Drachen einatmen und tötet ihn dann; weitere Belege für dies Töten des Drachen von innen (die sich vermehren ließen) gibt Hartland, The Legend of Perseus 3,16.

dem Untier den in die Kehle, daß es erstickt 33; der Gerüstete von 1 stößt ihm einen Widerhaken in den Rachen, von dem er sich nicht mehr losreißen kann und tötet ihn mit dem Dolch. Dem Rötelsteiner Drachen gräbt der Waisenknabe je sieben Sicheln* und Sensen auf seinem Wege ein, daran er sich den weichen Bauch zerschneidet 20; in 3 wird der Drache mit einer Sense getötet, deren Klinge geradeaus am Stiel steht, in 26 mit glühenden Eisenstangen, die man ihm in die Kehle stößt, durch die wohlgezielte Kugel eines geschickten Jägers in 23 und auch sonst mit gewöhnlichen Waffen, Spieß und Schwert, die nur etwa geschickt angewendet werden, wenn der Held den Drachen, die mit verschlungenen Schwänzen in der Sonne liegen, mit einem Streich beide Schwänze abhaut und damit sofort sie tötet, weil in ihnen ihr Leben saß 5. In 10 wirft der Held dem Untier eine „Allermannsharnisch-Wurzel“ zu und stößt ihm dann schnell das Schwert in den nur schwach bewehrten Hals.

Statt in eine Rüstung birgt der Drachenkämpfer sich auch mehrfach in eine Kiste. In einer solchen vor die Höhle gebracht, verwundet er das Tier durch Pfeilschüsse, steigt dann erst heraus, wird vom Drachen in den Schwanz eingepreßt, macht sich aber frei und tötet das Tier mit der Hellebarde 14. Der Student von 2[a] läßt sich in einer Glaskiste vom Kirchturm herab, um die Bewegungen des Tiers zu beobachten und doch seinem Gift zu entgehen, mit einem Federmesser sticht er ihn von der Kiste aus tot. Der Glaser in 2 läßt sich bei Tag in einer Kiste aus Spiegelglas in die Domkirche schaffen, aus der der Drache nachts die Leichen holt. Zu Mitternacht zündet er vier Wachskerzen an, stellt sie in die Ecken der Kiste, der Lindwurm kommt, sieht sein Bild und glaubt, es wäre sein Weibchen**: durch eine kleine Öffnung in der Kiste sticht der Glaser ihn mit dem Degen tot. Die Spiegelgeschichte zeigt deutlich, daß hier das alte

* Vgl. Zeus, der den Typhon mit der Sichel bekämpft.

** Oder heißt *dens mage* hier nur „seinesgleichen“ wie in 9[a] der Drache „einen Kameraden“ im Spiegel zu erblicken glaubt?

Basiliskenmotiv eingewirkt hat. Seinen Spuren* begegnen wir auch sonst in diesen Sagen. Der Ritter von Wurmlingen behängt seine Rüstung mit Spiegelgläsern und kann so leicht den durch sein Bild in Staunen versetzten Lindwurm töten 9, die Var. a sagt, der Lindwurm hätte in dem Bilde einen Kameraden zu sehen geglaubt und sei schmeichelnd herangekommen. In 29 ist das Motiv blind geworden. Der Verbrecher zieht dort dem Untier entgegen, ausgerüstet mit einem „mächtigen zweischneidigen, zweihändigen Schlachtschwert" und einem „ihn ganz bedeckenden, spiegelblanken Schild" am Arm; sein Tritt erweckt den Drachen, dem nun „auf dem blendenden Schilde die Sonne sein eignes grauses Bild wies". Die Tötung erfolgt hier durch ein neues Motiv: der Verbrecher hat ein Kalbsfell, gefüllt mit ungelöschtem Kalk, mitgebracht, das wirft er dem Drachen vor, der es verschluckt, von Durst gequält zum Bache eilt, trinkt und sich die Eingeweide verbrennt.

Diese Tötung des Drachen ohne Kampf vermittels eines mit schädlichen Stoffen ausgestopften Tieres ist hier noch mit dem Kampfmotiv (Schwert und Schild) und Basiliskenmotiv (Spiegeln im Schild) verquickt, die beide vor ihm freilich schon blind geworden sind. Es findet sich aber mehrfach rein und allein. Der Murnauer Drache wird getötet, indem man ihm ein vergiftetes Kalb vorwirft 27, ursprünglicher noch in Var. a und b ein Kalbsfell, das mit ungelöschtem Kalke gefüllt war wie auch in 24 und 30. In 16 ist's ein Lammsfell mit derselben Füllung, in 25 steckt man Zündpulver in

* Es findet sich auch in reiner Gestalt — Basilisk (der meist im Keller haust) durch seinen vom Spiegel zurückgestrahlten bösen Blick getötet — in volkstümlicher Überlieferung, öfter aber mit allerlei Verdunkelung in der Wirkung des Spiegels und mannigfacher Einwirkung der Drachensage. So wird z. B. bei Birlinger, Volkstüml. aus Schwaben, 1.106, Nr. 50 „der Lindwurm", ebd. Nr. 115 „der Drache" im Keller vermittels des Spiegels getötet, bei Reiser, Sagen etc. des Allgäus 1.268 Nr. 321 zwar der Basilisk (im Keller), aber durch einen zum Tod verurteilten Sträfling, ebenso „die Schlangen" im unterirdischen Gang des Genter Schlosses durch einen verurteilten Verbrecher bei Wolf, D. Märchen und Sagen S. 543, Nr. 426 usw.

die Kuhhaut, in 32 Pech in drei Kalbshäute; in 37 dient ein Schaffell mit Quecksilber gefüllt, das gleichfalls schrecklichen Durst erzeugt, als Lockspeise: als der Drache in den Fluß sich stürzend die Flut einsaugt, brechen Qualm und Flammen aus seinem Innern und er zerbirst. In 15 schickt man dem Ungeheuer eine Fuhre Kalk entgegen, die ein Ochse zieht, ein Blödsinniger leitet: der Drache verschlingt „die ganze Equipage“ und verreckt daran.

Der Riese in 22 gibt seinem Drachen einen Brei aus Pech* und Sägemehl zu fressen, davon er „so faul und ungeschickt“ wird, daß man ihn leicht erschlagen kann. In 17 läßt man den Drachen vor einem Gewitter ein Rind fressen und schüttet, als er darauf ins Wasser steigt, Kalk in den See. Das „geniert“ ihn aber gar nicht, er wird erst später durch einen Wolkenbruch ausgeschwemmt und zwischen Baumstämmen und Felsen halbtot gedrückt und dann erschlagen. Hier ist wieder ein anderes Motiv eingemischt, das in 18 auch noch nicht rein erscheint: man sperrt das Untier durch einen Damm von Baumstämmen ab, legt ihm dann einen Stier zum Fraß hin und zündet den Wald ringsum an. Der Drache durchbricht den Damm, die nachströmenden Fluten erdrücken ihn aber mit Felsen und Stämmen. Vernünftiger wird der Trautenauer Drache durch ein Kalb in eine Falle aus Baumstämmen gelockt und darin verbrannt; ähnlich schließt man in 31 sein Nest unter Zauberspruchformeln mit immer enger werdenden Rutenkreisen ein, die ihn schießlich, angezündet, verbrennen. „Aus dem Fleische war so viel Fett weggeschmolzen, daß sie darin wie in einem Sumpfe waten mußten“.**

* Auch der hl. Mango tötet den Drachen von Roßhaupten, indem er ihm einen Pechkranz in den Rachen schleudert, Schöppner, Bayer. Sagenbuch 1.$_{33}$. Vgl. oben den Herrn von Lariston und das flüssige Blei im Ragnartypus, sowie Daniel XIV,$_{26}$.

** Man denkt an das Seifriedslied. Die Verbrennung des Lindwurms durch Feuer kommt auch sonst vor (z. B. Bartsch, Sagen etc. aus Mecklenburg 1.$_{41}$ Nr. 59, Temme, Volkss. v. Pommern Nr. 229) trifft aber gewöhnlicher nicht den Drachen, sondern die Schlangen. Aber dabei spielt ja auch der „Lindwurm“

In 4ª wird der Drache durch Feuer aus dem Moor nur herausgetrieben, damit der Held ihn bekämpfen könne. In 12 bringt der Kriegsmann ein Schaf mit, tut so als reichte er es dem Drachen in den Rachen, wirft statt dessen aber sein zweischneidiges Schwert hinein, woran der Drache umkommt. Wie dort das Feuer-, dient also hier das Tiermotiv nur einem der Kampfmotive (Drache von innen getötet) als Einleitung. Dasselbe ist in 21 der Fall. Die Knechte führen dem Drachen einen Stier an einer Kette zu, daran ein Widerhaken hängt. Der Drache verschlingt ihn, kommt nicht mehr los, die Knechte springen hervor und erschlagen ihn „mit eisernen, spitzbesetzten Keulen". Auch hier gehörten die „Spitzen" eigentlich ins Innere des Drachen wie oben S. 299 in 8 und der griechischen Sage. Der Stier aber erinnert an eine merkwürdige Variante des Thortypus von anscheinend höchst altertümlichem Gepräge, darin als Überwinder des Drachen ein mit Milch und Waizenbrot aufgezogener Stier erscheint, der doch wie der menschliche Drachenkämpfer nach erfochtenem Siege zusammenbricht, vom Gifte des Drachen getötet. Die oben unter 3 angezogene schleswigische Sage erscheint geradezu in einer Variante (Müllenhoff a. a. O.), in der der menschliche Drachenkämpfer durch das Stierkalb vertreten ist* und es finden sich Fassungen des Stiertypus, die umgekehrt auch ihrerseits Einwirkungen des Thortypus erfahren haben, wie denn etwa die Gemeinde von Bagnes

---

seine Rolle: denn der Beschwörer, der alle Schlangen ins Feuer treibt, wird zuletzt vom „weißen Lindwurm" getötet. Eine Beeinflussung von seiten dieser weitverbreiteten Geschichte lag also nahe genug; sie zeigt sich auch wieder ihrerseits vom Thortypus beeinflußt, wenn z. B. bei Temme, Sagen der Altmark S. 115 ein Verbrecher die Schlangen von Prenzlau vertreibt.

* Sonstige Aufzeichnungen dieser Stiervariante findet man bei Thiele, Danmarks Folkesagn² 2.284, 286; Kristensen, Jyske Folkeminder 3.85 Nr. 121, 4.64 Nr. 87 (bes. interessant durch ihre genaue Analogie mit Thors Kampf, wie schon Olrik, Om Ragnarøk S. 209 bemerkt hat), 6.60 Nr. 86, 61 Nr. 88; Grimm, D. Sagen² S. 185 Nr. 143 (getauftes Lamm statt Drache); Rochholz, Schweizersagen aus dem Aargau 2.1 Nr. 234, 14 Nr. 246 (getaufter Ziegenbock statt Drache). Einiges andere, das mir nicht zugänglich ist, nennt Olrik a. a. O.

ihren milchgenährten Stier in eherner Panzerung gegen den Drachen schickt, Z. d. Ver. f. Volkskde. 7.449.

Der Held besiegt also und tötet den Drachen: aber sein Sieg kostet auch ihm das Leben. Die Formulierung im einzelnen schwankt. Es heißt wohl nur er „blieb im Kampfe" 13, Drache und Held wurden tot gefunden 35. In der letzteren Sage mag die Glut des feuerspeienden Drachen die Schuld tragen, wie Var. a ausführlich erzählt: der Ritter erstickt durch diese Flammen in seiner Eisenrüstung, das Pferd flieht, sein Schwanz, der nicht gepanzert war, fängt Feuer und Roß und Reiter verkohlen unter der Rüstung. Gewöhnlicher aber ist es das Gift des Drachen, das dem Sieger den Tod bringt. Er starb zwei Tage nach dem Kampfe, „soit de ses blessures, soit du venin" 14, stirbt von seinem giftigen Atem 34, angespritzt vom „Gift und Blut" 2, vom giftigen Blute des Drachen 12. Der Sieger wirft freudig den Arm mit dem Schwerte empor, da läuft das Blut an dem Arm herunter auf die bloße Haut und und er muß sterben 11, sinkt, Gott zu danken, mit erhobenem Schwert ins Knie, da fällt ein Blutstropfen vom Schwert ihm aufs Haupt und das furchtbare Gift tötet ihn augenblicklich 10. Selbst der Jäger, der den Drachen aus der Ferne mit wohlgezielter Kugel erschossen, fällt wie tot nieder „weil das Blei das Gift anzieht"; erst nach langem Bemühen bringt man ihn wieder zu sich, er kommt aber nie wieder zu vollem Verstande 23. Der Herr von Frankenstein hat dem Drachen schon den Kopf abgeschlagen und will nur eben noch den zappelnden Schwanz mit der Lanze durchbohren, da sticht der spitzige Schweif ihn in die Kniekehle, daß er sterben muß 7. Dem Studenten in 2[a] zertrümmert der Drache mit dem Schwanz seine Glaskiste und er muß sterben. Der Held von 1 aber ist von den Klauen des Drachen durch die Rüstung hindurch derart verwundet worden, daß er ohnmächtig zusammenbricht. Die Bauern finden und pflegen ihn, doch er erholt sich nicht wieder und stirbt in der Heimat.

Sahen wir oben in 23 den Tod zum Blödsinn gemildert, so haben eine ganze Anzahl der Fassungen — es sind alle

im Vorhergehenden nicht genannten* — den tragischen Ausgang aufgegeben, und lassen den Drachensieger am Leben.

Überblicken wir diese Analyse der angeführten Volkssagen und halten zu ihr nun Beowulfs Drachenkampf, um dessentwillen sie hier mitgeteilt wurde, so kann ja wohl kein Zweifel sein: er ist stoffgeschichtlich mit diesen Volkssagen identisch. Denn Sinn und Grundschema fallen durchaus zusammen: ein Drache, der das Land verwüstet, wird von einem Helden bestanden und getötet, der doch selbst im Kampfe bleibt. Und der aufmerksame Leser hat längst bemerkt, daß auch alle Einzelheiten der Erzählung des Epos in den angezogenen Überlieferungen aus dem Volksmund ihre oftmals überraschende Bestätigung finden. Ich brauche das nicht im einzelnen auszuführen und kann mich auf die Erörterung einiger Besonderheiten beschränken.

Beowulfs Drache fliegt feueratmend durch die Luft und verbrennt das Land. Unsere Sagen lassen das Land gewöhnlicher unter dem Giftatem des Drachen leiden; wir fanden ihn aber oben S. 297 mehrfach auch als geflügelt und feuerspeiend geschildert**; es ist ja auch bekannt genug, wie weit verbreitet die Vorstellung von geflügelten Drachen ist, die nächtlicherweile feuerwallend die Luft durchziehen, vgl. etwa Schwartz, Ursprung der Mythol. 56 ff.

* Er fehlt natürlich regelmäßig dort, wo der Drache ohne Kampf durch das hingeworfene Kalb seinen Untergang findet. Doch ist zu beachten, daß in 15 der Blödsinnige, der die Kalkfuhre führt, vom Drachen mit verschluckt wird; als wertloses Mitglied der Gesellschaft vertritt er den zum Tod verurteilten Verbrecher (den noch 1783 Ludwig XVI. dem Luftballon als ersten Versuch einer Bemannung mitzugeben wünschte). Auch in 24 durchbricht der vom Kalk gepeinigte Drache den Seedamm, so daß die Stadt ihren Untergang findet. — 33 sagt, die nachträgliche Änderung noch verratend, den siegreichen Kämpfer habe nur der Geruch des brennenden Pechs vor dem Giftatem des Drachen geschützt und 19 weiß wenigstens noch zu sagen, des Siegers Kleid sei ganz rot von des Drachen Blut gewesen, was denn, wie so oft in diesen Sagen, den Ortsnamen erklären hilft.

** Dem Beowulf ähnlich erzählt auch Eisel, Sagenbuch des Vogtlandes S. 13 Nr. 25 von einem häßlichen Feuerwurm auf dem Drachenstein bei Gössitz, der nachts durch die Lüfte auf Raub auszieht. Er wird von einem Riesen, dem er sein Kind stahl, durch Steinwurf getötet.

Die Bezwingung des Drachen erfolgt im Beowulf nach der Kampfformel. Eines außerordentlichen Mittels bedient der Held sich auch hier, da er hinter einem eisernen Schilde* sich birgt. Er, oder sagen wir der Dichter hält es für nötig, das ausdrücklich zu rechtfertigen, ja zu entschuldigen (V. 2518 ff.): sein Held mußte den Sieg soweit wie möglich persönlicher Tüchtigkeit danken. Gerade hierin verrät sich, daß in dem Zuge ein überliefertes Motiv vorliegt, das der heroisch-epischen Darstellung unbequem wird. Den tragischen Ausgang hält die Dichtung fest: Beowulf stirbt am Gifte des Drachen wie der Kämpfer in der Mehrzahl der Sagen.

Zu den Einzelheiten des Kampfes ließe für diese Phase diese, für jene eine andere der aufgeführten Sagen sich anziehen. Es ist aber überraschend zu sehen, wie doch eine der Varianten — es ist gewiß nicht zufällig die dänische 1 — mit der Darstellung des Epos in der ganzen Folge der Einzelheiten zusammentrifft. Beowulf schlägt mit dem Schwerte nach dem Drachen, es versagt auf der Hornhaut und zersplittert. Der Drache beißt ihn in den Hals (*heals ealne ymbefeng biteran bánum*), Beowulf wird ohnmächtig, als er wieder zur Besinnung kommt, zieht er sein Messer und schneidet den Drachen, dem Wiglaf inzwischen das Schwert von unten in den Leib gestoßen, mitten durch. Wiglaf pflegt den Todwunden. Als sein Gefolge herbeikommt, das sich feige während des Kampfes ins Holz verkrochen, ist er verschieden. Henrik schießt in der dänischen Sage starke Pfeile auf den Lindwurm, die aber von seiner harten Schale abprallen. Der Drache stürzt sich zornig auf den Helden, der ihm den eisernen Widerhaken in den Rachen stößt. Das Untier kratzt mit seinen Klauen den Henrik derart durch die Rüstung hindurch, daß er schwer verwundet ohnmächtig zu Boden sinkt. Der Drache fällt auf ihn und er stößt ihm darauf seinen Dolch in den Unterleib, so daß er seinen giftigen Atem

* Auch in der Ragnarrelation bei Saxo 1. 444 macht des Helden Schild die Bisse der Schlangen zuschanden.

aushauchen muß. Jetzt kommen die Bauern herbei, die furchtsam aus der Ferne zugesehen, und holen und pflegen den Helden, der doch bald darauf stirbt.

Die Übereinstimmung ist hier eine so genaue im ganzen Aufbau und Sinn der Sage wie in allen Einzelheiten, daß ein enger Zusammenhang außer Zweifel ist. So vollkommen stimmt keine andere Relation mit der Beowulfgeschichte überein; hier muß doch wohl — da nur bei liedmäßiger Prägung die Einzelheiten sich derart erhalten — ein gemeinsames Lied im Hintergrunde stehen und ich denke wohl, daß damit der dänische Ursprung auch für Beowulfs Drachenkampf erwiesen ist, wovon später noch zu reden sein wird. In der Sage von Henrik zeigen die Bauern sich feige: in der schleswigischen Sage 3 verliert wirklich der Genosse des Drachenkämpfers den Mut* und wird zur Strafe nachher vom Sieger erstochen, d. h. wohl, es ist hier der tragische Ausgang des Drachenkämpfers, der durch diese Wendung selbst am Leben bleibt, auf den feigen Genossen übertragen. Eine Mehrzahl von Kämpfern haben wir schon oben S. 299 mehrfach gefunden. Der Genosse ist im Epos natürlich nach den Bedürfnissen dieser Dichtung so weit persönlich ausgestaltet, als das dieser Art Kunst nur immer möglich war. Er hat „einen Namen" und ein Geschlecht, für die vielleicht auch außerhalb des Epos einige Zeugnisse vorliegen: Bugge PBB. 12. 50 f. Daß dieser Helfer dem Hauptkämpfer verwandt ist, fanden wir auch in 8 (Brüder) und 36 (Vater und Sohn).

Das Epos erzählt ausführlicher, wie die unliebsame Bekanntschaft mit dem Drachen sich einleitete: durch einen Verfolgten, Elenden, Schuldbedrängten, vermutlich Unfreien**

* In 21 hat der Herzog vergebens seine Tapferen gegen das Untier aufgeboten, ein Knecht muß es wagen; in 29 klettert der Drachenkämpfer, der mit breitem Schwerte ausgezogen, selbst auf den Baum, um den Ausgang seiner List mit dem Kalbe abzuwarten. Auch bei Ragnar Lodbroks Drachenkampf verkriechen die Höflinge und der König sich feige und sehen dem Kampfe von weitem zu, Saxo 1.444. Über die Berechtigung der Vergleichung einer Erzählung des Ragnartypus s. unten.

** Vgl. Bugge, Z. f. d. Ph. 4.210.

ward dem König der Aufenthaltsort des Drachen verraten, den er durch Zufall gefunden. Nicht unähnlich erzählt unsere Variante 28, zwei Knechte seien durch das Geschrei eines Raben, der in der vom Gifthauch ihres Bewohners verpesteten Drachenhöhle ängstlich umherflatterte, dorthin gelockt worden; als sie den Drachen erblickten, seien sie ängstlich zurückgeflohen, um ihrem Herrn, dem Ritter von Traut, Meldung zu machen. Der zieht dann dem Drachen auf dem von den Knechten mit der Axt an den Bäumen markierten Wege entgegen, wie unsern Beowulf der ängstliche Entdecker ungern genug zur Drachenhöhle führt, V. 2406 ff.

Eine eigentümliche Auffassung zeigt das Epos nun darin, daß es seinen Drachen zwar nahe dem Wasser hausen läßt wie die Mehrzahl der aufgeführten Volkssagen, aber im besonderen in einem Grabhügel, was uns nirgends wieder begegnet ist. Dieser Aufenthaltsort hängt sichtlich aufs engste zusammen mit dem Schatze, der unter der Hut des Drachen steht; den Schatz aber und das Verhältnis des Drachen zu ihm erklärt das Epos durch eine ausführliche Erzählung: ein Mann hat ihn in den Grabhügel geschafft, in den er bei Lebzeiten noch sich zurückzog; nach seinem Tode fand ihn dort der Drache und hat ihn sorgsam gehütet, bis jener flüchtige Knecht ihn entdeckte und bestahl.

Für diese Vorgeschichte haben die Zusammenstellungen, die P. E. Müller, Notae uberiores p. 74 f. gegeben hat, das richtige Verständnis erschlossen; A. Olrik hat das (Dania 1.236 ff.) in lichtvollen Ausführungen weiter entwickelt und begründet. Die Geschichte dieses Schatzes hat ihre schlagenden Parallelen in einer ganzen Reihe von Müller und Olrik aufgeführter skandinavischer Sagen, die ich nicht zu wiederholen brauche; Fafnir ist ihr bekanntestes Beispiel. Eben diese Sagen aber lehren uns, daß unser Gedicht, dessen Darstellung in dieser Erzählung übrigens ganz besonders nebulos ist, in einem Punkte seinen Stoff nicht mehr verstanden hat. Denn der Drache und der ursprüngliche Besitzer des Schatzes sind nicht getrennte Wesen und nicht zufällig hat der Drache den Hort nach dem Tode seines ersten Besitzers gefunden: vielmehr

hat dieser sich lebend mit ihm in den Grabhügel zurückgezogen und hütet dort in einen Drachen verwandelt seine Schätze.

Es ist also klar: die Erzählung von Beowulfs Drachenkampf ist stoffgeschichtlich kein einfacher Typus, zeigt sich vielmehr zusammengeschweißt aus dem Thor- und dem Fafnirtypus, wie wir uns kurz ausdrücken können. Dadurch offenbar ist jene Doppelheit der Begründung des Drachenkampfs hineingekommen, die vielfachen Anstoß erregt hat und durch Atethesen, die doch unzulänglich blieben, von den Kritikern zu beseitigen versucht ward: Beowulf bekämpft den Drachen als Schützer seines Volks nach dem Thortypus und er bekämpft ihn doch zugleich, um seinen Schatz zu erlangen, wie letzteres etwa V. 2509, da er *ymb hord wígan*, 2536 *gold gegangan* will, besonders deutlich ausgesprochen ist.

Wo und wann aber kam diese Kontamination zustande? Blickt man auf die oben S. 306 angezogene dänische Sage, die so genau mit dem Beowulf zusammentrifft, aber den reinen Thortypus ohne Vermengung mit dem Fafnirtypus aufweist, so könnte man wohl auf den Gedanken kommen, erst der ags. Dichter habe sie bewirkt. Dem widerspricht aber doch der vorzüglich skandinavische Charakter der eingemengten Schatzformel. Denn ist die Auffassung, daß ein Verstorbener in Drachengestalt seine Schätze hütet, deutscher Überlieferung auch nicht völlig fremd*, so ist sie hier doch wesentlich seltener als im Norden. An sich lag die Vermengung ja wohl nahe und wirklich kann ich eine Erzählung nachweisen, die mit derjenigen unseres Epos in ihrem ganzen komplizierten Aufbau völlig übereinstimmt. Es ist das eine polnische Sage, die O. Knoop in Rogasen nach mündlicher

---

* Der Graf von Bromberg bei Iserlohn bewacht als Schlange im Bremmenstein seine Schätze: Kuhn, Westfäl. Sagen 1.152 Nr. 156a. Den Schloßverwalter von Fels haben die Templer von Haeringen, nachdem er ihnen das Schloß verräterisch geöffnet, samt seinen Schätzen in den Brunnen gestürzt; dort liegt er nun in Gestalt eines scheußlichen Drachen ‚pour défendre son trésor contre les entreprises de ceux qui voudraient s'emparer'. Bulletin de Folklore 2.62 Nr. 9.

Überlieferung aufgenommen und in den Hess. Blättern für Volkskunde 5.86 f. mitgeteilt hat.

Ich setze die Geschichte wörtlich hierher. „In der Gegend, wo jetzt das Dorf [Zlotowo bei Bartschin] liegt, wohnte einst ein reicher Mann. Dieser fürchtete, daß er bei den Unruhen, zu denen es damals in Polen gekommen war, sein Geld verlieren möchte, und deshalb verbarg er eine große Summe unter der Erde. Es geschah aber, daß dieser reiche Mann nach einiger Zeit in dem Aufstande fiel und da er sein Geld hauptsächlich durch Betrug erlangt hatte, so mußte er es zur Strafe nach seinem Tode bewachen. Das hat er denn auch in der Gestalt eines Drachen viele Jahre hindurch getan, bis er durch einen Bauer davon erlöst wurde. Dieser hatte schon öfter mit solchen übernatürlichen Wesen zu tun gehabt und wußte mit ihnen Bescheid. Er vermischte Kreide mit Schwefel und gab es dem Drachen ein. Nachdem dieser die Mischung verschluckt hatte, platzte er und man sah an der Stelle nur einen schwarzen Fleck, als wenn jemand dort Teer verbrannt hätte. Nun grub der Bauer die Schätze aus und erbaute sich davon ein Dorf, welches er nach dem Golde, poln. zloto, das er dort gefunden, Zlotowo nannte."

Diese polnische Sage ist mit der Erzählung von Beowulfs Drachenkampf stoffgeschichtlich absolut identisch. Sie zeigt genau wie jene den Thortypus durch eine Fafnirformel eingeleitet. Jener bietet in der Art wie der Drache getötet wird, eine der bäuerlichen Sphäre der Sage wohlangemessene Abweichung vom ags. Epos, die uns doch aus anderen Varianten des Thortypus wohl bekannt ist; auch der Verlust des tragischen Ausgangs ist uns vielfach sonst schon begegnet: hier ist der Beowulf ursprünglicher. In der Schatzformel aber hat die polnische Sage die im Epos verloren gegangene Identität des Hortbesitzers und des Drachen sinngemäß bewahrt.

Blicken wir nunmehr von dem Standpunkte, den wir durch unsere Untersuchung gewonnen, auf den Streitfall Sievers-Olrik zurück, so ist uns eines allerdings sicher geworden. Beowulfs Drachenkampf gehört in der Tat einem deutlich umrissenen Typus an, der durch eine lange Reihe weitverbreiteter Überlieferungen seinem Grundschema nach sich mit völliger Konstanz wiederholt. Von diesem Kreise scheidet sich Frothos Drachenkampf, wie Saxo ihn erzählt, nach Sinn und Haltung der ganzen Geschichte sehr stark

und von einer sagengeschichtlichen Identität der beiden Überlieferungen kann nicht die Rede sein. Auf der anderen Seite aber muß gesagt werden, daß die Grenzen zwischen den verschiedenen Formen der Drachensage keineswegs vollkommen scharfe sind. Unsere Untersuchung hat gezeigt, daß die verschiedenen Formulierungen, die innerhalb des Thortypus möglich sind, vielfach Kompromisse miteinander eingehen, daß selbst ein so wichtiges Moment wie der tragische Tod des Drachenkämpfers keineswegs überall festgehalten wird, daß der Thortypus mit anderen Drachentypen sich vermengt: der Basiliskengeschichte z. B. oder im Beowulf selbst mit dem Fafnirtypus. Ich möchte noch hinzufügen, daß auch Vermengungen von Thor- und Andromedatypus sich finden, z. B. in der Wormser Sage 8, wo dem Giftdrachen die Königin als ausgelostes Opfer* verfallen ist, vom riesischen Waffenschmied aber dadurch, daß er nach Thortypusart den Drachen tötet, befreit und geheiratet wird. Ja, es kann ein und dieselbe Drachensage nach Anleitung beider Typen erzählt werden, wie denn die Sage vom Wurmlinger Drachen 9 in vier Varianten reinen Thortypus zeigt, in Var. d aber die Jungfrau des Andromedatypus einmengt, da der Held mit seinem Siege die vom Drachen verfolgte Gräfin von Tübingen befreit und heiratet. Und 37 mengt in eine Kombination beider Typen (wüstender Drache durch Kalbfell voll Quecksilber getötet — dadurch Schwester befreit, die ihm als Opfer ausgelost) noch das Schatzmotiv ein: der Sieger findet einen Schatz von Edelsteinen in der Höhle des Drachen und — hier lenkt die Erzählung wieder in den durchaus von einem öffentlichen Interesse bestimmten Charakter des Thortypus ein — erbaut davon die Brücke über den Heri-rud. Behauptet doch nicht einmal der Ragnartypus sich rein in der

* Die Einwirkungen sind manchmal von versteckter Art. So sind in 5, das sonst reinen Thortypus zeigt, Knecht und Magd zum Tode verurteilt und losen, wer den Drachen bekämpfen soll; das Los trifft die Magd, aber der Knecht nimmt den Kampf freiwillig auf sich. Es ist klar, daß die Magd eigentlich die Jungfrau ist, die durchs Los dem Drachen als Opfer bestimmt wird.

Überlieferung. Man kann als seine charakteristischen Grundzüge nennen: Wurm auf Gold wachsend hält eine Jungfrau in Gewahrsam; der Held tötet ihn durch ein besonderes Mittel und gewinnt dadurch Jungfrau und Schatz. Auch hier schwanken in den bekannten Fassungen nicht bloß die Einzelheiten. Das Mittel der Tötung ist sehr verschieden, am häufigsten wohl das Trutzmittel einer durch Pech oder Eis gehärteten Fellkleidung; aber Ardschir wie der Held der zweiten siebenbürgischen Fassung tötet den Drachen durch Eingießen geschmolzenen Bleis, der Ritter von Lambton aber wie oben S. 299 die Helden des Thortypus durch die Messerklingen am Panzer, Alf bei Saxo noch durch den glühenden Stahl wie oben S. 300; die Ragnarssaga mischt noch das (blind gewordene) Motiv vom betrogenen Drachenkämpfer ein, das Lied von Peter Riboldson hat die Gruben aus Sigurds Drachenkampf usw. Aber auch der Typus als Ganzes erhält sich nicht rein, wie denn die ebenerwähnte Sage vom Ritter von Lambton (Kuhn ZfdA. 5.487, ausführlicher Grundtvig DGF. 1.345) einen deutlichen Kompromiß von Ragnar- und Thortypus darstellt, denn es fehlt ihr Jungfrau und Gold und sie hat nicht nur das Kampfmittel, sondern auch den öffentlichen Charakter und tragischen Ausgang des Thortypus.

Ich denke, solche Erfahrungen lehren doch, daß es nicht von vornherein unerlaubt ist, Erzählungen, obschon sie verschiedenen Grundtypen angehören, auf Berührung in Einzelheiten hier zu vergleichen. Und da scheint mir die Untersuchung von Sievers allerdings nachgewiesen zu haben, daß zwischen Beowulfs und Frothos Drachenkampf Berührungen stattfinden, die nicht mehr auf Zufall beruhen; die gemeinsamen Elemente sind aber teilweise von einer Art, die — auch darin scheint mir Sievers Recht zu haben — unbedingt poetische Prägung der gemeinsamen Grundlage erschließen läßt. Dies Lied aber kann nach Lage der Dinge nur ein dänisches gewesen sein, so daß hier also dieselbe Forderung sich ergibt, die uns schon oben S. 307 aus der Vergleichung des Beowulf mit einer jüngeren dänischen Sage geflossen ist.

Konnten wir dort aber sagengeschichtliche Identität der dänischen Erzählung mit der des Beowulf fesstellen, so müssen wir ein Gleiches hier ablehnen. Ich halte mit Olrik die Erzählung von Frothos Drachenkampf für eine junge Erfindung, glaube aber, daß sie für eine Reihe von Einzelheiten ein altes dänisches Lied von einem Drachenkämpfer benutzte, das mit dem im Beowulf verarbeiteten letzten Grundes identisch war. Die weiteren Fragen zu verfolgen, die auf die literarische Geschichte der Beowulfsage vor dem ags. Epos sich beziehen, möchte hier noch verfrüht erscheinen. Sie sind nicht zu lösen ohne Berücksichtigung einer Reihe nordischer Sagen, in denen man längst auffallende Beziehungen zur Beowulfsage erkannt hat. Wir dürfen uns darum einer genauen Betrachtung dieser skandinavischen Überlieferungen nicht entschlagen, zumal unsere bisherigen Untersuchungen uns, wie ich hoffe, erlauben werden, auch hier manches in neuer und schärferer Beleuchtung zu sehen.

2. Grettir Asmundarson.

Die *Grettissaga Ásmundarsonar*, gegen Ende des 13. Jahrhunderts in Island entstanden, enthält in Kap. 64 ff. (hg. v. R. C. Boer, Altnord. Saga-Bibl. VIII, Halle 1900 S. 233 ff.)* eine Erzählung, deren weitgehende Ähnlichkeit mit der Beowulfsage zuerst von G. Vigfusson betont wurde.** Ich setze zu bequemerer Vergleichung einen Auszug des Abschnittes hierher.

Auf dem Hofe *Sandhaugar* im *Bárđardalr*, so erzählt die Saga, wohnt der Bonde *þorsteinn hvíti* mit seiner Frau *Steinvǫr* und seinen noch unerwachsenen Kindern. Auf dem Hofe spukt es. Einst geht Steinvor zur Weihnachtsmesse wie gewöhnlich nach *Eyjardalsá*, wo der Priester *Steinn* wohnt, ihr Mann bleibt zu Hause. In der Nacht hört das Gesinde großen Lärm in der Stube und beim Bett des Bauern, es wagt aber nie-

---

* Ich zitiere nach Kapitel und Abschnitt, einzelne Sätze nach Seiten- und Zeilenzahl.

** Corp. poet. bor. 2.$_{501}$ ff., vgl. H. Gering Anglia 3.$_{74}$ ff. Dazu bes. S. Bugge PBB. 12.$_{57}$ ff., R. C. Boer ZfdPh. 30.$_{59}$ ff.; Einl. z. Grettiss. S. XLIII f.

mand aufzustehen und nachzusehen. Am Morgen kommt die Hausfrau zurück: der Bauer ist und bleibt verschwunden, niemand weiß wohin. Im nächsten Jahre heißt die Frau, als sie zur Messe geht, ihren Knecht zu Hause bleiben. Er tut es ungern und richtig ist auch er am Morgen verschwunden. Man findet Blutspuren in der äußern Tür und glaubt nun zu wissen, daß unheimliche Wichte die beiden geraubt haben. Über die ganze Landschaft verbreitet sich die Kunde von diesen Vorgängen.

Auch *Grettir* erfährt davon und begibt sich nach Sandhaugar, wo er grade am Tage vor dem Julfest eintrifft. Er nennt sich *Gestr*, bittet um Unterkunft, und erklärt im Hause bleiben zu wollen, während Steinvor zur Messe geht. Die Hausfrau warnt ihn vergebens. Der Fremde verspricht, sie mit ihrer kleinen Tochter vorher noch über den Fluß zu bringen. Das war schwierig genug, denn es war Tauwetter eingetreten und die Eyjardalsa ging mit Eis, daß die Bäuerin meinte, weder Mensch noch Roß könne da hinüberkommen. Grettir aber nimmt die Frau auf den linken Arm, setzt ihr das Töchterchen in den Schoß und watet so durch den Strom, der ihm bis an die Achseln geht; mit der freien Rechten stößt er die Eisschollen zurück. Spät abends kehrt er nach Sandhaugar zurück.

Dort zieht Grettir eine Scheidewand durch die Stube und legt sich selbst angekleidet in den der Türe zugewandten Teil, während das Gesinde jenseits der Barrikade bleibt. Um Mitternacht hört er draußen großen Lärm und bald darauf tritt ein Riesenweib in die Stube. Sie trägt in der einen Hand einen Trog, in der andern ein großes Schwert. Als sie Grettir erblickt, stürzt sie auf ihn los, er aber springt auf, sie packen sich und ringen lange, so daß alles um sie in der Stube entzwei geht. Die Riesin sucht ihn herauszuzerren, er hält sich fest, der Türrahmen geht dabei in Stücke, es gelingt ihr aber doch, ihn vom Hause wegzuschleppen bis an den Rand der Flußkluft. Grettir muß fürchten, im nächsten Augenblick hinabgestürzt zu werden; da schüttelt er den Unhold so gewaltig, daß seine rechte Hand frei wird. Rasch greift er nach seinem Schwert und haut der Riesin den rechten Arm ab. So wird er los, die Riesin aber stürzt sich in die Flußkluft und verschwindet im Wasserfall. Grettir liegt lange steif und müde auf der Klippe. Als es zu tagen beginnt, geht er nach Haus und legt sich ins Bett; er ist blau und geschwollen.

Die Hausfrau sieht heimkehrend die Unordnung und Zerstörung im Hause und erfährt von Grettir das Geschehene. Auf dessen Verlangen läßt man den Priester Stein holen. Er fragt Grettir, was er denn denke, daß aus dem Bauern und seinem Knecht geworden sei? Grettir meint, sie würden wohl in die Kluft geschleppt worden sein, Steinn aber erklärt, er könne das nicht glauben, so lange kein Beweis dafür vorliege. „Grettir sagt, sie würden das später genauer wissen.“ Der Priester kehrt nach Haus, Grettir liegt mehrere Tage zu Bett und wird von Steinvor gepflegt. „Dies ist Grettirs Aussage, daß die Riesin sich in die Kluft stürzte als sie die Wunde empfing. Aber die Leute im Bardardal sagen, das Tages-

licht habe sie überrascht, als sie rangen und sie sei zersprungen, als er ihr den Arm abhieb, und stehe dort noch in Weibesgestalt auf dem Berge."

Nach der Julzeit geht Grettir nach Eyjardalsa zum Priester Stein und fordert ihn auf, selbst mit ihm zum Flusse zu gehen, da er seinen Aussagen wenig Glauben schenke. Sie gehen zusammen zu der Klippe, auf der Grettir mit der Riesin gerungen; man sieht von dort zehn Faden tiefer in der steilen, unerklimmbaren Felswand eine Höhle hinter dem Wasserfall sich in den Felsen ziehen.* Sie schlagen, wo sie stehen, einen Pfahl ein und befestigen daran ein Seil, das der Priester hüten soll. Ins andre Seilende knüpft Grettir einen Stein und läßt nun das Tau ins Wasser hinab. Er selbst mag sich nicht ans Seil binden, sondern entkleidet sich, gürtet nur sein Schwert um und springt vom Felsen ins Wasser hinab. Er muß, da vor dem Fall ein gewaltiger Wirbel ist, bis auf den Grund tauchen, um hinter dem Wasserfall emporzukommen. Dort öffnet sich die Höhle. Er tritt hinein und sieht einen schrecklichen Riesen an einem Feuer sitzen. Er haut mit einer Waffe, die sich zu Hieb und Stoß gebrauchen läßt und „*heptisax* von den Leuten genannt wurde" gegen den Ankömmling. Grettir haut mit seinem Schwerte deren Schaft entzwei. Der Riese will da hinter sich greifen nach einem Schwerte, das dort in der Höhle hängt. In dem Augenblicke haut Grettir ihm Brust und Bauch durch, daß die Eingeweide herausstürzen und vom Wasser fortgetrieben werden. Der Priester sieht die blutigen Fasern im Strome schwimmen; da glaubt er zu wissen, daß Grettir tot sei, hält nicht länger aus beim Seile und läuft nach Hause. Dort verkündigt er Grettirs Tod.

Grettir aber haut indeß weiter auf den Riesen los, bis er tot ist. Dann schreitet er tiefer in die Höhle hinein, macht Licht und untersucht sie. „Es wird nicht erzählt, wie große Schätze er in der Höhle fand, aber die Leute meinen, es sei genug gewesen." Bis in die Nacht hinein weilt Grettir in der Höhle. Er findet dort die Gebeine zweier Männer und tut sie in einen Sack. Dann geht er heraus und rüttelt am Seil; als er aber bemerken muß, daß der Priester fortgelaufen ist, klettert er am Seile empor und kommt so wieder auf den Felsen. Dann geht er nach Ejardalsa und legt den Sack in der Vorkirche nieder und daneben einen Stock, in den er zwei Strophen ritzt, die seine Tat melden. Die findet der Priester am nächsten Morgen, während Grettir selbst nach Sandhaugar zurückgekehrt ist. Dort sucht Steinn später ihn auf und läßt sich alles genau erzählen; Grettir macht ihm Vorwürfe, daß er sich unverläßlich gezeigt. „Die Leute glaubten zu wissen, daß diese Unholde schuld gewesen seien am Verschwinden der Leute dort im Tale." Jetzt aber war aller Spuk zu Ende. „Grettir schien da eine große Landreinigung (*mikla landhreinsun*) vollbracht zu haben."

---

* Die abweichenden Erklärungen der Ortsbeschreibung in Boers Kommentar halte ich nicht für richtig.

„Im darauffolgenden Sommer, heißt es weiterhin 243, 23, gebar Steinvor in Sandhaugar einen Knaben und man nannte ihn *Skeggi*. Er wurde zuerst dem Kjartan zugeschrieben, dem Sohne des Priesters Stein in Eyjardalsa. Skeggi war seinen übrigen Geschwistern weit voraus in Kraft und Gestalt. Als er fünfzehn Jahre alt war, war er der stärkste im nördlichen Island und man hielt nun Grettir für seinen Vater. Die Leute glaubten, daß er ein ausgezeichneter Mann werden würde, er starb aber schon mit siebzehn Jahren und es wird nichts weiter von ihm erzählt."

Betrachten wir diesen Abschnitt der Grettissaga zunächst ohne jeden Seitenblick auf den Beowulf, so ist auf den ersten Blick deutlich, daß er das Märchen vom Bärensohn enthält. Die Saga lokalisiert es, indem sie es auf den isländischen Outlaw überträgt, natürlich wie alle andern Abenteuer Grettirs, der in *Bjarg* an der *Miðfjarðará* geboren war, im nördlichen Teile der Insel und nennt, wie ihr Stil es verlangt, bestimmte Namen. Boer S. 233 hat darauf hingewiesen, daß das ungewöhnliche Fehlen aller Angaben über die Abstammung der genannten Personen allein schon beweist, daß die Namen erdichtet sind.

Der Erzählung selbst liegt das Märchen in der B-Gestalt zugrunde: zweimal hintereinander ist nächtlicherweile ein Dämon erschienen und hat einen Raub begangen; beim dritten Erscheinen wird er vom Helden bezwungen. Der Dämon zeigt sich im Hause, ohne daß doch sonst irgendwelches Detail der Hausformel erscheint; der unbekannte Räuber erinnert eher an die Gartenformel. Gegenstand des Raubes sind hier freilich nicht Äpfel, Pferde oder Gänse, sondern Menschen. Sie werden im Schlafe vom Dämon überwältigt; daß sie eigentlich hätten wachen sollen, hat die Saga vergessen. Als Erscheinungszeit ist die Julnacht genannt als die dem Norden geläufigste Gespensterzeit, zu der vor allem auch die Hausgeister ihr Opfer in Empfang zu nehmen pflegen.

Der Held ist in der Saga nicht der jüngere Bruder der vom Dämon Bezwungenen, sondern ein Unbekannter, aus der Ferne Gekommener wie gewöhnlich in der Einleitungsformel C. Wenn Grettir sich *Gestr* nennt, so tut er ein Gleiches bei seinem Abenteuer auf dem *Hegranessþing* (c. 72): nach berühmten Mustern, Boer zu c. 54,2, 64,5.

Über Grettirs Flußabenteuer vor der nächtlichen Wache wird später noch ein Wort zu sagen sein. Wenn er sich angekleidet hinlegt, so heißt das eben, er wollte wach bleiben im Gegensatz zu seinen Vorgängern. Der Dämon erscheint hier als Riesin, was sonst nie in der Einleitungsformel B, wohl aber häufiger bei der Waldhausszene in A vorkommt. Daß wirklich eine Einwirkung von da her vorliegt, wie wir das ja in vielen Märchenvarianten beobachten konnten, beweist die Ausrüstung der Riesin mit Trog und Schwert; sie wird nicht zufällig erinnern an die Baba Jaga, die auf dem Mörser ins Waldhaus reitet, an das Erdmännlein, das dort mit Säbel und Lanze, einem Napf in der Hand erscheint S. 79, 266: in den Trog gehört die im Waldhaus zu raubende Speise.

Grettir wird von der Riesin aus dem Hause bis zur Kluft geschleppt, wo er ihr erst den Arm abhaut: im Märchen verfolgt der Held gewöhnlich den fliehenden Dämon. Das Abhauen des Arms stimmt ebenso genau zum Märchen (oben S. 105) wie das Verschwinden des verwundeten Dämons in der Kluft.

Die folgende Erzählung entbehrt in der Saga durchaus des rechten Verstandes. Warum Grettir den Priester holen läßt, ist ebenso unverständlich wie dessen Zweifel; der Priester *Steinn*, der nachher das Seil hält, ist eben eigentlich der Wandergenosse des Märchenhelden und ich gehe nicht zu weit, wenn ich hinter seinem Namen einen der oben S. 66 ff. besprochenen Übermenschen wittere; heißt der Steinmensch in der färöischen Variante 57 doch geradezu *Steinn* wie unser Priester, oben S. 70.*

Für die Erzählung der Saga von der Wohnung des Dämons in schwindelnder Tiefe hinter dem Wasserfall genügt es, auf die im Wesen übereinstimmenden Angaben des Märchens oben S. 116 zu verweisen. Wenn Grettir frei ins Wasser springt, nachdem er das Seilende mit einem eingeknüpften Stein vorausgeworfen, so liegt hier vielleicht eine kleine Ver-

* Es ist zu beachten, daß auch der Bauer, der vom Dämon bezwungen wird wie in A die Genossen des Helden, *þorsteinn* heißt.

wirrung vor; der Stein wird im Märchen erst ins Seil gebunden, als Hans die Treue der Brüder erproben will, oben S. 177; wir sahen aber in einer russischen Variante oben S. 224 die Märchenhelden genau so verfahren wie hier den Grettir.

Durch Wasser geht der Weg des Helden in mehreren Varianten, oben S. 120, 222; daß der Riese bei einem Feuer sitzend begegnet wird, ist auch schon S. 286 besprochen. Die Erzählung des Unterweltabenteuers gab die Saga augenscheinlich mit gestörter Erinnerung. Das Nebeneinander von Riesen und Riesin hat, wie wir wissen, seinen guten Grund. Hier aber wird der oben verwundeten, in der Kluft verschwundenen Riesin gar nicht mehr gedacht. Wenn Grettir des Riesen Waffe zerhaut und der dann nach dem Schwerte an der Wand greift, so ist das gewiß nicht ursprünglich. Von Rechts wegen sollte, wie das Märchen uns lehrt, Grettirs mitgebrachte Waffe versagen und er mit dem Schwerte von der Wand den Dämon töten; das Schwertmotiv ist in der Saga vollständig blind geworden. Daß Grettir in der Höhle große Schätze findet, entspricht dem Märchen oben S. 174. Wenn er dort auch die Gebeine der von den Dämonen vor ihm Getöteten entdeckt, so haben wir auch diesen Zug gelegentlich im Märchen angetroffen, oben S. 142; daß Grettir die Knochen mitnimmt, hängt mit der sicher erst vom Sagaschreiber verschuldeten Verschiebung des Verhältnisses zwischen Grettir und Stein zusammen. Dieser läßt den Hinabgestiegenen im Stiche wie sonst die Genossen den Helden; die Motivierung der Saga findet im Märchen nur vereinzelt etwas Ähnliches, oben S. 176.

Die Befreiung des Helden aus der Unterwelt durch einen Vogel hätte die Saga als unmöglich für ihre ganz auf Historie gerichtete Haltung nie aufnehmen können, selbst wenn der Verfasser sie etwa vorgefunden hätte; wir wissen, daß auch mehrere Märchenvarianten den verratenen Helden aus eigener Kraft hinaufsteigen lassen, oben S. 183. Statt der Bestrafung der Verräter erzählt die Saga nur von der Beschämung des

Priesters durch die Gebeine* und Vorwürfen, die Grettir ihm bei späterer Begegnung macht.

Am auffälligsten ist in dem Verhältnisse der Saga zum Märchen, daß die Jungfrauen in der Unterwelt fehlen. Es scheint aber doch ein Nachklang dieses Motivs noch vorzuliegen in den Beziehungen Grettirs zu Steinvor, der Gattin des vom Dämon geraubten Bonden, die in der Saga eine so auffallende Rolle spielt. Tatsächlich erscheint Grettir ja auch in der Saga noch als ihr Befreier aus der Not** und die Erzählung führt sie uns schließlich überraschend genug als Grettirs Geliebte und heimliche Gattin vor, die dem Starken ebenso einen starken Sohn gebiert, wie wir das gelegentlich wohl eine Märchenvariante erzählen hörten.

Es ist durch diese Ausführungen, glaube ich, der Nachweis erbracht, daß die Erzählung der Saga von Grettirs Abenteuer in Sandhaugar in letzter Linie auf dem Bärensohnmärchen beruht. Damit aber rückt ihr Verhältnis zur Beowulfsage in ein ganz neues Licht. Denn damit ist offenbar die Möglichkeit gegeben, daß beide Überlieferungen durchaus selbständig nebeneinander stünden, indem beide unabhängig voneinander aus der gemeinsamen Märchenquelle sich ableiteten.

In der Tat bestehen ja sichtlich starke Verschiedenheiten zwischen Epos und Saga, die ich nicht aufzuzählen brauche. Mehrfach ist hier das Ursprünglichere unzweifelhaft auf Seite des Beowulf. So wenn in der Saga nur die Riesin auf der Oberwelt erscheint, wenn die Fahrt in die Tiefe ganz unpassend mit der Ungläubigkeit des Priesters begründet wird, wenn beim Kampfe unter dem Wasser die Schwertgeschichte ihren Sinn verloren hat, die verwundete Riesin völlig vergessen wird u. dgl. Auf der anderen Seite aber zeigt die Saga einige Züge, die im Beowulf völlig oder in dieser

* In einer isländ. Volkssage, die Maurer S. 74 f. erzählt, legt ein Pfarrer die Gebeine eines Knechts, als sie von einem Wiedergänger wiederholt im Grabe gestört werden, in einen Sack und legt diesen hinter der Kirchentür (*í hurđarbaki*) nieder.

** *Má vera*, sagt ihr der Priester, als sie ihm zuerst von Grettir erzählt, *at hann sé ætlađr til at vinna bót á vandræđum þínum* 235,21.

Pointierung fehlen, aber im Märchen sich belegen lassen: dreimaliges Erscheinen des Dämons, den niemand kennt, Erscheinen zu Mitternacht unter großem Lärm, mit Trog und Schwert, Abhauen des Armes mit dem Schwert, Gebrauch des Seils bei der Fahrt in die Tiefe, der Riese unten lebendig getroffen.

Sind diese — wenn wir auf den Standpunkt des Märchens uns stellen — Vorzüge der Saga zahlreich und bedeutend genug die Unabhängigkeit der Saga vom Epos, richtiger: von der Beowulfsage, zu erweisen? Es treten ihnen sogleich eine Reihe von Übereinstimmungen gegenüber in Zügen, die allerdings auf dem gemeinsamen Märchengrunde ruhen, aber in dieser ganz besonderen Ausgestaltung, Zahl und Vereinigung schwerlich wieder in zwei anderen Varianten der vielgestaltigen Überlieferung des Bärensohntypus aufzutreiben sein möchten. Es gehören dahin: der Raub schlafender Menschen aus dem Hause und ihre Tötung, weite Verbreitung der Kunde von dem Unglück, Herbeieilen eines berühmten Fremden mit der bestimmten Absicht, den Dämon zu bestehen, der Held erwartet aufs Lager hingestreckt den nächtlichen Besucher, während die sonstigen Bewohner des Hauses abgetrennt von ihm schlafen, Besuch eines weiblichen Dämons im Hause, Ringen mit ihm unter teilweiser Zerstörung des Hauses, freundliches Verhältnis zur Gattin des Hausbesitzers, Wohnung des Dämons unter dem Wasser, Hinabtauchen des Helden ohne Seil bis auf den Grund, das Feuer in der Höhle, blutige Fasern, die aus der Tiefe hinaufschwimmen auf die Oberfläche des Wassers, machen die harrenden Genossen an den Tod des Helden glauben und veranlassen sie, nicht weiter auf ihn zu warten. Das Auffälligste aber scheint die Übereinstimmung in einem nicht allein stofflichen, sondern auch formalen Element: die Waffe, die Beowulf mit in die Tiefe nimmt, heißt V. 1457 *hæftmēce*, die versagende Waffe des Riesen aber, die, wie wir oben S. 318 festgestellt haben, eigentlich in Grettirs Hand versagen sollte, wird *heptisax* genannt. Und wir mögen noch hinzufügen, daß Grettirs „Landesreinigung" (oben S. 315) recht auffällig an Beowulfs „Hallen-

reinigung“ (oben S. 266) erinnert. Daß eine so weitgehende Übereinstimmung hätte entstehen können, wenn die beiden Überlieferungen lediglich ihren Ausgangspunkt im Märchen gemeinsam hätten, wird schwerlich jemand glaublich finden.

Den richtigen Standpunkt für die Beurteilung des Verhältnisses zu gewinnen, scheint es aber unerläßlich, die Erzählung der Saga über das Abenteuer in Sandhaugar hinaus rasch durchzugehen, um herauszuheben, was für unsere besonderen Zwecke förderlich erscheinen kann.

Nach einer langen historisch-genealogischen Einleitung, die uns nicht beschäftigen kann, berichtet die Saga endlich im vierzehnten Kapitel von der Geburt ihres Helden, den sie als Sprößling einer angesehenen historischen Familie, zweiten Sohn des *Ásmundr hærulangr* und der *Ásdís* vorstellt.

In seiner Kindheit schon zeigt Grettir eine Neigung zum Gewalttätigen in Worten und Taten, er spricht wenig, ist unfreundlich, und man kommt schwer mit ihm aus; der Vater liebt ihn darum wenig, um so mehr die Mutter. Er wächst langsam, im zehnten Jahre erst beginnt er sich recht zu entwickeln, wird aber dann auch stärker und größer als andere Menschen (149,$_{7}$, vgl. 234,$_{6}$, 257,$_{23}$, 293,$_{1}$) und heißt danach *Grettir enn sterki* (148,$_{3}$, 196,$_{6}$, 201,$_{15}$, 210,$_{2}$, 295,$_{20}$, 315,$_{5}$). Der Vater gibt ihm nur schlechte Kleider (43,$_{18}$, 54,$_{5}$); sein Ärger ist vor allem, daß der Bub nicht arbeiten will.*

Grettir wird vom Vater beauftragt, die Gänse zu hüten. Er schilt das eine geringe und verächtliche Arbeit. Bald werden ihm die alten Gänse zu schwierig, die Jungen zu langsam, er tötet diese, bricht jenen die Schwingen. Der Vater schilt ihn, er erwidert mit Spottworten und sprichwörtlichen Redensarten.

Der Vater gibt ihm eine andere Arbeit: er soll ihm den Rücken reiben, wenn er sich am Feuer wärmt. Grettir schilt auch diese Arbeit verächtlich. Der Vater fordert ihn eines Abends auf, sich dabei etwas mehr anzustrengen und schimpft ihn einen Taugenichts; da packt Grettir einen Wollkamm und fährt damit dem Alten über den Rücken**; dieser will ihn mit dem Stock züchtigen, doch Grettir entschlüpft ihm.

---

* Vgl. dazu auch 49,$_{7}$ und die Kap. 17 und 53, wo von dieser Arbeitsunwilligkeit weiter die Rede ist.

** In der Strophe sagt Grettir: *Létk á hringu hreyte teket verþa óskornom nǫglom*, was bildlich gemeint sein, aber auch auf eine abweichende Version deuten könnte, nach der Grettir den Vater wirklich mit den Nägeln striegelte. Das letztere ist wahrscheinlicher, da auch die Strafe, die der Vater ihm zudenkt, in der Strophe abweichend angegeben wird (*mik vill menja støkkver brenna at hǫndom*).

Darauf wird Grettir vom Vater mit dem Hüten der Rosse betraut und eine Stute seiner besonderen Obhut empfohlen, die das Wetter anzeigt: will sie nicht grasen, so steht ein Unwetter bevor. Grettir friert im Winter beim Hüten und ärgert sich über die Stute, die nicht vor dem späten Abend in den Stall zurück will. Er schneidet ihr einst in den Rücken und reißt ihr die Rückenhaut los; da hat sie nun bald genug das Grasen satt und läuft in den Stall zurück. Der Vater wundert sich, daß bei so früher Rückkehr des erprobten Pferdes doch kein Unwetter eintritt, sieht selbst nach, streift dem Liebling über den Rücken und behält die Haut in der Hand. Grettir ergeht sich in spöttischen Redensarten; die Stute muß erschlagen werden. Der Vater will ihm nun keine Arbeiten mehr aufgeben, verheißt ihm aber Vergeltung. „Noch manche Knabenstreiche (bernskubrǫgđ) hatt Grettir vollbracht, die in dieser Sage nicht erzählt werden.“

Vierzehnjährig nimmt Grettir zum ersten Male am Ballspiele teil. Er erhält den einige Jahre älteren *Auđunn* als Gegner, glaubt sich von ihm verspottet und schleudert ihm den Ball derart auf die Stirne, daß ihm die Haut zerplatzt. Audunn stürzt sich auf Grettir, wirft ihn, mißhandelt ihn, die Streitenden werden getrennt, Grettir verspricht sich zu rächen.

Im nächsten Sommer gerät Grettir auf der Fahrt zum Thing um einen Mantelsack in Streit mit einem Knecht und erschlägt ihn. Er wird verurteilt, Island auf drei Jahre zu verlassen. Auf der Rückfahrt vom Thing hebt Grettir am *Sleđaáss* zur allgemeinen Verwunderung einen Steinblock auf, der dort im Grase liegt und noch *Grettishaf* heißt.

Grettir soll auf dem Schiffe eines Freundes seines Vaters, *Haflidi*, Island verlassen. Der Vater stattet ihn mit Lebensmitteln und Kleidern kärglich aus und weigert völlig die erbetene Waffe. Er scheidet im Unfrieden vom Vater; viele heißen ihn wohl fahren und wenige zurückkommen. Die Mutter aber geht ihm nach und überreicht ihm ein Schwert, das sie unter dem Mantel verborgen gehalten: ihr Vatersvater *Jǫkull* hatte es besessen und seine Vorfahren und immer hatte es ihnen Sieg gebracht. Der Sohn nimmt mit Dank die Gabe, die ihm lieber ist als alle Schätze.

Es bedarf für uns eigentlich gar keiner näheren Ausführung, daß wir in all diesen „*bernskubrǫgđ*“ Grettirs des Starken nichts anderes als die Jugendstreiche des starken Hans vor uns haben, wie wir sie teils aus diesem Typus selbst, teils aus dem Bärensohnmärchen oben S. 34 ff., 53 ff. kennen gelernt haben.

Wir kennen den Burschen, der erst langsam wächst, in seiner Jugend nicht arbeiten will, oben S. 32, 49, der in schlechten Kleidern gehen muß S. 50. Die Geschichte von der üblen Hut, die Grettir den Gänsen und nachher der Stute angedeihen läßt, findet ihre Entsprechungen in ähnlichen

Hütergeschichten, die vom starken Hans erzählt werden; ihre eigentliche Heimat ist aber im Typus „Die Zornwette", der, wie wir wissen (oben S. 64), vielfach mit dem Starkhanstypus sich verquickt findet. Die Erzählung der Saga vom Schicksal der Gänse entbehrt des rechten Salzes; im Märchen ist die üblichste Formulierung, daß Hans den Schweinen, die er tötet und ißt oder verkauft, die Schwänze abschneidet und in die Erde steckt; er macht dem Herrn dann weiß, die Schweine seien bis auf den Schwanz in die Erde gesunken, der Herr will sie herausholen, zieht und behält den Schwanz in der Hand, den er nun ausgerissen haben soll.* Diese Formel findet sich z. B. in unserer Starkhansvariante *20, zahlreiche Belege aus Varianten des Typus „Zornwette" findet man von Köhler und Cosquin an den oben S. 64 genannten Orten zusammengestellt und teilweise besprochen; eine isländische Fassung (ohne das Motiv der Zornwette) bei J. Árnason, Ísl. þjóðsögur 2.487 ff. hat das Motiv der Tötung der Herde durch ihren Hirten sogar in dreifacher Gestalt und einer Erzählung, die in ihrer Ausdrucksweise mehrfach an die Grettissaga erinnert. Wenn Grettir der Stute die ausgeschnittene Haut wieder auflegt, so bedeckt auch der Held des hierher gehörigen griechischen Märchens Hahn Nr. 34 die getöteten Ochsen wieder mit dem Fell, das er ihnen abgezogen. Als Ganzes aber gehört die Stutengeschichte vielmehr mit einer Formel zusammen, die mehrfach in den oben S. 44 f. zusammengestellten Starkhansvarianten sich findet. In *11 wird der Held von seinem Herrn pflügen geschickt und angewiesen, nicht früher Mittag zu machen als bis die Pferde lachen. Das

* Wenn in der Saga statt der Schweine Gänse erscheinen, so könnte vielleicht ein anderer Streich eingewirkt haben, den man von dem „gescheidten Hans" erzählt: er tötet die Gans (oder Henne), die er behüten soll und setzt sich selbst auf ihre Eier, um sie weiter zu bebrüten. So z. B. in Freys Gartengesellschaft (Grimm KHM. 3.61), weitere Belege bei Köhler zu Gonzenbach 37 und Z. d. Ver. f. Volksk. 6.73. Bei der Veränderung könnte mitgewirkt haben, daß Schweinehüten dem Skandinavier als eine gar zu verächtliche Beschäftigung galt (Belege bei Bugge, Helgedigtene S. 117), als daß man einem Grettir sie zumuten konnte.

dauert ihm zu lang und zur Vesperzeit hilft er sich damit, daß er den Pferden die Lippen abschneidet, so daß man ihre Zähne sieht; entstellt findet sich dasselbe in *24. Im Märchen wie in der Saga handelt es sich, wie man sieht, um tückische Verletzung der Pferde, die das Ende der Arbeit anzuzeigen zögern. Durch nach Haus laufen wie in der Grettissaga statt durch Lachen soll das Tier dies Zeichen geben in einer Variante der Formel in demselben Starkhansmärchen *11. Isermartin hat am ersten Tag den Befehl erhalten, nicht früher zu Mittag auszuspannen, als bis der Hund nach Haus läuft. Der denkt aber nicht daran, bis der Isermartin, als der Hunger ihn zu sehr plagt, ihn beim Schwanz packt und mit dem Eisenstab verprügelt. Da läuft er freilich spornstreichs nach Haus, der Held mit den Pferden hintendrein, und als der Hund über den Zaun springt, wirft Isermartin die Pferde hintennach, daß sie tot liegen bleiben. Genau dieselbe Formulierung liest man in einem Märchen vom Typus „Zornwette“ in Veckenstedts Z. f. Volkskde. 1.474.

Für die Erzählung der Saga, wie Grettir den Spielgenossen durch einen Wurf mit dem Balle verletzt, brauchen wir nur auf den vollkommen analogen Bericht des Märchens oben S. 34 zu verweisen. An gewaltigen Steinen versucht er sich wie Gargantua*, dessen Kraft so manchen einsamen Felsblock in Frankreich erklären muß. Wenn aber Grettir vor der Abreise von der Mutter ein siegbringendes Schwert erhält, so wissen wir, daß auch der Bärensohn und starke Hans vor ihrem Auszuge eine starke Waffe, gewöhnlich vom Vater, erhalten, oben S. 39 ff., 52 ff.**

Die Saga erzählt weiter, wie Grettir auf der Ausfahrt nach Norwegen, untätig im Schiffe liegend, an der schweren Arbeit der Mannschaft sich nicht beteiligen mag; durch ein

---

* Vgl. besonders auch Grettirs gewaltigen Steinwurf in Kap. 78.

** Die Saga versichert 194,14 *Grettir var atgangsmikill at drepa járnit*: sollte es vielleicht Erzählungen gegeben haben, nach denen er sich selbst die Waffe schmiedete? Daß die Saga nicht alles aufnahm, was von ihm im Schwange war, versichert sie 46,8 selbst und die modernen Volkssagen von Grettir bestätigen es vielfältig.

kluges Wort des Schiffsherrn herausgefordert, nimmt er dann plötzlich mit solcher Kraft am Schöpfen teil, daß acht Mann zu tun haben, das Wasser auszugießen, das er heraufbringt. Wir dürfen wohl auch in dieser Erzählung, die mit einer Episode der *Fóstbrœðrasaga* in einem nicht zufälligen Zusammenhange steht (Boer, ZfdPh. 30,33), die naheliegende Erfindung einer Krafttat des starken Hans nach spezifisch nordischen Kulturverhältnissen sehen. Und ich möchte wohl glauben, daß auch das anschließende Abenteuer noch Spuren des Märchens verrate.

Nach dem Scheitern seines Schiffes findet Grettir Aufnahme bei dem Häuptling *þorfinnr* auf *Háramarsey*. Er gerät bald in Gegensatz zu seinem Wirt durch Charakter und Benehmen, entdeckt ein Schatzfeuer auf der Insel, hört, daß es über dem Grabhügel von Thorfinns Vater *Kárr* brenne, der durch sein Spuken (*aptr ganga*) dem Sohne den Alleinbesitz der Insel verschafft habe, steigt mit Hilfe eines gewissen *Auðunn* an einem Seile hinab, kämpft drunten mit dem *haugbúi*, tötet ihn und kehrt mit dem Schwert und den Schätzen des Toten glücklich zurück. Thorfinnr empfängt ihn verdrießlich, bis er seine Beute vorweist. „Thorfinns Miene glättete sich, als er das Schwert sah, weil dies ihr Familienkleinod war und niemals aus dem Geschlechte gekommen.“ Grettir muß erzählen, wie er dazu gekommen und sein Wirt rühmt ihn ob seiner Kühnheit. „Und weil ich weiß, daß jenes Gut übel angewandt ist, das in die Erde geborgen oder in den Hügel getragen ist, so will ich dir hier keine Schuld zuschieben, nachdem du mir ja alles gebracht hast.“ Grettir bittet um das Schwert, Thorfinnr will es ihm erst geben, wenn er eine rühmenswerte Tat vollbracht habe, „denn ich bekam es niemals von meinem Vater, so lange er lebte“. Zu solcher Tat findet sich denn bald Gelegenheit, indem Grettir allein zwölf Berserker erschlägt, die in Thorfinns Abwesenheit dessen Haus überfallen.

Dieser Geschichte von Beraubung eines Grabhügels fehlt es nicht an Parallelen in den Sögur, worunter ich die Erzählung der *Hrómundarsaga Greipssonar* Kap. 4 vom Kampfe ihres Helden mit dem toten *þráinn* geradezu als Vorbild unserer Episode ansprechen möchte, denn ihre Angabe über den *haugbúi* sind in mehreren Zügen eigenartiger und ursprünglicher. In dieser Grabhügelgeschichte aber läßt der Held wie im Bärensohnmärchen an einem Seile sich in die Tiefe, tötet deren dämonischen Bewohner und gewinnt seinen Schatz und sein Schwert: kein Wunder, daß sie in der Gret-

tissaga dann weitere Einwirkung von dort erfahren hat, indem Audunn vom Seile, das er halten soll, erschreckt davon läuft, als er das Dröhnen vom Kampf in der Tiefe hört, so daß Grettir wie nach der Flucht des Priesters im Bardardal am Seil heraufklettern muß.*

Ist die Grabhügelgeschichte der Grettissaga in sich ganz in Ordnung, so gibt, was sie umrahmt, zu um so lebhafteren Bedenken Anlaß.

Das Benehmen Thorfinns gegen Grettir ist vollkommen unverständlich. Er, der mit Grettir sich schon schlecht genug verstand, der dem Spuken des verstorbenen Vaters den Besitz der Insel verdankt, hätte sich, sollte man denken, gegen den Frevler, der den Hügel erbrach, wirklich so feindlich zeigen müssen, wie Audunn voraussah, da er den Grettir vor dem Erbrechen des Hügels warnte.** Und ebenso unverständlich sind die Angaben über Thorfinns Verhältnis zu dem Schwerte; es kann doch unmöglich ohne sein Wissen mit in den Hügel gekommen sein. Zudem bringt dies neue Schwert *Kársnautr* einen embarras de richesse in die Erzählung, nachdem Grettir eben erst den so gerühmten *Jǫkulsnautr* erhalten hat, den er auch bei späteren Kämpfen noch führt. Hier muß etwas in Unordnung geraten sein und ich möchte wohl die Vermutung wagen, daß an Stelle der Grabhügelgeschichte ursprünglich eine verwandte Episode des Starkhansmärchens gestanden habe. Jene Formel nämlich, nach der der Starke von seinem Herrn, der ihm übel gesinnt ist, ausgeschickt wird, in der Hölle einen Schatz, den Zins, die Kirchengebühren usw. zu holen, dort den Teufel glücklich besiegt und dem Herrn wirklich den Schatz zurückbringt, oben S. 38, 64. Auf diese Weise könnten sich die Anstöße in Thorfinns Benehmen erklären, das erst unpassend und widerspruchsvoll wurde, als der Kampf mit dem Herrn der Hölle, deren Kessel die ab-

* Auch der Wortlaut stimmt überein: *varð hann þá at handstyrkja upp festina* 65,16 = 240,18.

** 64,8 *Let ek þik at fáz þar við, þvíat ek veit, at þorfinnr mun fjándskap á þik leggja.*

geschiedenen Seelen bewahren, und die Heimholung seines Schatzes durch eine Grabhügelgeschichte mit ihrem Kampf gegen einen Abgeschiedenen und Erwerbung seines Schatzes nach berühmten Mustern ersetzt wurde.

Wenn nun an die Erzählung von Grettirs Abenteuern auf Haramarsey unmittelbar eine Geschichte anschließt (Kap. 20 ff.), in der Grettir von einem mißgünstigen, feigen Genossen gereizt gegen einen gefährlichen Bären auszieht und ihn tötet, so mag es erlaubt sein, auch hierin die freie Um- und Ausgestaltung einer Episode des Bärensohn-Starkhansmärchens zu wittern, die oben S. 58 ff. ausführlich besprochen ist. Ist der mißgünstige Herr, der im Märchen den Starken gegen den Bären schickt, hier durch den neidischen Genossen ersetzt, so findet dieser doch auch in den mißgünstigen und schwachen Mitknechten des Märchens seine Entsprechung.

Grettirs Kämpfe, die an diese Bärengeschichte sich schließen, zeigen Beziehungen zur Egilssaga, die uns hier so wenig kümmern dürfen, wie die spezifisch isländischen Personen und Verhältnisse, in die wir den Helden gestellt finden, als er nach der Heimat zurückgekehrt ist; nur sein Kampf mit dem Dämon Glam wird uns weiter unten noch ausführlicher beschäftigen müssen. Hier verlangt erst, was Grettir bei seiner zweiten Ausfahrt nach Norwegen erlebt, Kap. 37ff., wieder eine kurze Betrachtung.

Nach Island kommt die Kunde, daß Jarl *Sveinn* von Olaf dem Heiligen aus Norwegen verjagt ist und tüchtige Männer dem neuen König willkommen seien. Grettir entschließt sich sogleich zur Ausreise. Er landet im südlichen Norwegen und fährt mit einem Küstenfahrer nordwärts, den König in Throndheim aufzusuchen. Schlechtes Wetter zwingt die Kaufleute einst ans Land, sie jammern, vor Nässe und Frost sterben zu müssen, da sie kein Feuer haben. Am Abend sehen sie ein Feuer jenseit des Sunds, trauen sich aber nicht hinüber. Sie reizen Grettir dazu auf, der sich bereit erklärt, obwohl er ahnt, daß sie ihm's übel lohnen werden. Er schwimmt über den Sund und sieht das Feuer in einem Haus: es haben dort die Söhne des Isländers *þórir*, die ihr Vater dem neuen König zuschicken wollte, dem er vormals Dienste geleistet, Unterkunft gesucht. Die Bewohner des Hauses erschrecken, als Grettir eintritt, der in seinem gefrorenen Schwimmkostüm wie ein Troll aussieht, wollen ihm wehren Feuer zu nehmen und

schlagen auf ihn los, Grettir wehrt sich mit Feuerbränden und kommt glücklich über den Sund zurück. Die Kaufleute rühmen ihn, rudern am Morgen über den Sund zu sehen, wer in dem Hause gewesen, finden aber nur einen Aschenhaufen mit menschlichen Gebeinen: das Haus war bei dem Kampfe in Flammen aufgegangen. Sie jagen Grettir von sich und bezichtigen ihn überall der Neidingstat, die er mit Verbrennung der Thorirssöhne begangen.

Die Geschichte ist so, wie die Saga sie erzählt, sehr wunderlich. Das Grundmotiv des Feuerholens ist sehr wenig einleuchtend motiviert, unverständlich bleibt, wieso Grettir voraussieht, daß die Kaufleute seine Tat ihm übel lohnen werden. Auch hier liegt wohl nichts anderes vor als die Umgestaltung einer Formel des Märchens: der starke Hans wird von seiner Umgebung, die ihn verderben möchte, an einen gefährlichen Ort geschickt unter dem Vorwand, daß er dort Feuer holen solle. Wir haben eine Erzählung dieser Art bereits oben S. 59 aus Var. *48 kennen gelernt. Ebenso wird in *50 erzählt, die Hirten schickten den Starken, den sie los sein wollten, nach vorheriger Vereinbarung einst nach einem Gehöft, Kohlen zu holen, da ihnen das Feuer ausgegangen ist. Dort läßt man die Hunde gegen ihn los, er aber treibt sie mit einem Prügel fort, die Hirten fliehen und er bringt zum Erstaunen seiner Aussender Feuer zurück. In *52 schlägt er, nach Feuer ausgeschickt, von drei großen Hunden, die man dort gegen ihn hetzt, den ersten tot und mit ihm die beiden anderen. Man muß ihm nun Feuer geben, tut es aber so unwillig, daß er schließlich den Eichenklotz ergreift, der vierzehn Tage im Feuer nachhält, und ihn den Hirten zurückbringt.

Der Tod der Thorirsöhne wird die Quelle von Grettirs Unglück. Um ihretwillen geächtet, treibt er sich von da an gehetzt umher und erlebt als der berühmteste und gefürchtetste *skógarmaðr*, den die Insel gesehen, eine Fülle von Abenteuern, aus denen ich heraushebe, was für unsere Zwecke einer Betrachtung bedarf.

Unter ihnen findet sich noch einmal die Geschichte vom Feuerholen und auch hier ist sie, wie in der eben betrachteten Erzählung, mit einer gewaltigen Leistung des Helden

im Schwimmen verbunden. Diese Variante zeigt nur ein neues Element, das aber, unsere Ableitung nochmals bestätigend, sich ebenfalls im Starkhanstypus nachweisen läßt.

Der geächtete Held haust schließlich mit seinem Bruder *Illugi* und einem Knecht auf der unzugänglichen Insel *Drangey* im *Skagafjorðr*. Der Knecht läßt, so erzählt Kap. 74 f., einst das Feuer ausgehen und Grettir muß sich entschließen neues vom Festland zu besorgen. Ein Schiff besitzen sie nicht, Grettir durchschwimmt die See, die an der schmalsten Stelle eine Meile breit ist. Er kommt glücklich zum Gehöft *Reykir*. In der warmen Stube überwältigt ihn die Müdigkeit, er legt sich im Schwimmkostüm zu Boden und schläft ein. Am Morgen finden ihn so die Tochter des Bauern und eine Magd; diese macht sich lustig über den Mann, der oben so stark, weiter unten so dürftig sich zeige, bis Grettir, der ihre Worte gehört, sie ergreift und ihr beweist, daß er auch in der geschmähten Leibesgegend ausreichende Stärke besitzt. Der Bauer gibt ihm Feuer und rudert ihn wieder auf die Insel.

In dieser Erzählung finden wir eine Szene in ungeminderter Derbheit, die uns gemildert schon oben S. 56 im Märchen begegnet ist. Der Starke war dort im Walde mit offener Hose eingeschlafen und die Bauern machen sich lustig mit ihm, bis er in sein Gekröse sie einzwickt.

Neben den Geschichten, wo man über den schlafenden Starken sich lustig macht*, haben wir oben S. 63 im Märchen andere kennen gelernt, wo man ihn auf Samsonart im Schlafe zu verderben sucht. Auch die Grettissaga hat in Kap. 52 eine Erzählung, nach der der Held im Schlafe von seinen Feinden, den Bauern, gefesselt wird und gehängt werden soll, bis die Zwischenkunft einer Frau ihn aus den Händen seiner Bedränger rettet, deren feige Ängstlichkeit vor dem Riesen

* Die Saga hat die Entblößung des schlafenden Starken nocheinmal in Kap. 41 mit einer anderen Wendung. *þorsteinn drómundr* hat einst die mächtigen Arme Grettirs gesehen, als dieser sie im Schlafe entblößte und bewundert ihre Stärke; Grettir läßt sich darauf des Freundes dünne Arme zeigen und macht sich über sie lustig. Die Szene ist so ganz unmotiviert: die Arme entblößt man und entblößte ein Grettir gewiß nicht bloß im Schlaf und jedenfalls mußte Thorsteinn, der monatelang mit G. zusammenschlief, längst Gelegenheit gehabt haben, sie zu sehen. Offenbar liegt auch hier Umgestaltung der ursprünglichen Situation vor, in der eine andre Leibesgegend im Schlafe entblößt ward und der Spott gilt eigentlich dem Starken, der dort sich anscheinend schwach zeigt.

aufs ergötzlichste geschildert wird. Diese Szene war auch Gegenstand eines besonderen Gedichts, der *Grettisfœrsla.*

Von einer besonderen Schwimmleistung Grettirs war nun schon oben S. 314 nach c. 64 und ist nochmal in c. 58 die Rede, wonach Grettir und *Bjǫrn Hitdœlakappi* in einem Zuge die ganze *Hitará* hinab vom See (dem sie entspringt) bis hinaus ins Meer geschwommen wären. Dies Abenteuer erinnert ganz besonders an Beowulfs Schwimmwettkampf mit Breca, indem es einmal wie dieses eine übermenschliche Ausdauer im Schwimmen voraussetzt, dann aber dem Helden einen Begleiter gibt, der offenbar mit ihm wetteifert, denn in der *Bjarnarsaga Hitdœlakappa*, die dies Abenteuer bestätigt, heißt es ausdrücklich c. 19: *þeir lǫgđuz ofan eptir ánni ok váru kallađir jafnsterkir menn.* Die Kunststücke Grettirs werden die oben ausgesprochene Meinung bestätigen, daß diese Schwimmleistungen als nordische Erfindungen aus dem Geiste des Starkhansmärchens nach spezifisch nordischen Kulturverhältnissen aufzufassen sind. Das Gleiche wird gelten, wenn von besonderen Leistungen des Helden im Rudern die Rede ist, zumal diese Geschichte mit einer anderen verquickt ist, zu der im Märchen deutliche Parallelen sich finden.

Der geächtete Grettir findet einst, so erzählt Kap. 50, kärgliche Unterkunft bei *þorgils* in *Reykjahóll.* Dort wohnen auch die Pflegebrüder *þorgeirr* und *þormóđr*, mit denen nicht gut sein ist. Es ergibt sich auch kein sehr gutes Verhältnis zwischen ihnen und Grettir. Einst wollen sie um die Julzeit einen Ochsen von einer Insel draußen im Fjord holen. Sie fahren bei bösem Wetter hinaus; während die beiden andern den Ochsen ins Schiff schaffen, hält Grettir dieses, bis an die Schultern in der See stehend, so fest, daß es nicht zuckt. Im Sturm zurückkehrend, rudern die drei gewaltig. Thorgeirr wirft Grettir Lässigkeit vor und rudert so stark, daß die Pflöcke brechen. Er heißt Grettir sich anstrengen, während er den Schaden bessert; Grettir rudert nun, daß die Ruder selbst in Trümmer gehen, ergreift darauf zwei Baumstämme die im Schiffe liegen, bricht Löcher für sie in die Schiffswand und rudert, daß alle Balken krachen. Glücklich gelandet, wählen die Brüder als ihre Arbeit, das Schiff zu bergen und tragen es in den Schuppen mit allem Wasser und Eis, das darin war. Grettir soll den feisten Ochsen heimführen, der ist ganz steif und will nicht vom Fleck. Thorgils sendet ihm Männer zu Hilfe, die sehen aber Grettir herankommen: er trägt den Ochsen auf dem Rücken. Mißgünstig sieht Thorgeirr auf solche Kraftprobe. Er lauert dem Grettir einst auf, wird aber nieder-

geworfen und es war um ihn und den Bruder geschehen, wäre nicht Thorgils dazwischen gekommen; da stellen sie sich, als ob sie einen Scherz beabsichtigt hätten. Im Frühling gehen alle auseinander.

Bei der Rudergeschichte erinnert sich wohl jeder des starken Ruderns der totgeweihten Burgunden. Hier nun erkennen wir in den Pflegebrüdern wieder die neidischen Mitknechte; die Ochsengeschichte aber entspricht einer häufigen Episode des Märchens. Wir haben sie oben S. 36 schon aus dem Bärensohntypus kennen gelernt, sie ist dorthin aus dem Starkhanstypus gekommen, dem sie völlig geläufig ist (S. 58). Der Held hat, den Stall des Edelmanns bestehlend, sieben Böcke an den Schwänzen zusammengebunden über der Schulter nach Haus getragen. Man stellt nun zwei Stiere vor den Stall: auch diese trägt er an den Hörnern über der Schulter nach Haus *7. Zwei wilde Stiere, die man auf ihn hetzt, hängt er bei den Schwänzen über die Schultern und nimmt hinausschreitend noch das ganze Torhaus mit *5, zermalmt den Stier, den er am Schwanz über dem Rücken trägt, beim Schreiten durch den Torweg *11. Er trägt den Stier auf dem Rücken fort und bedankt sich, daß man ihm zu den Erbsen (oben S. 57) noch das Rindfleisch gegeben *45, er trägt Hengst, Stier und Eber auf dem Rücken fort *43, Stier und Eber und, als man das Tor schließt, auch dieses, für Rind- und Schweinefleisch und Brennholz dankend *44.

Die Saga hat auch diese Geschichte noch einmal an anderer Stelle. Kap. 59 erzählt, daß Grettir einst vier Schafe stahl; als die Bauern ihn verfolgen, hängt er sie an den Hörnern zusammen, trägt sie so auf der Schulter* und läuft davon. Das stimmt sehr genau mit der oben angeführten Variante *7 zusammen.

Das ist es, was ich über die Grettissaga im Zusammenhange dieser Untersuchung zu bemerken hatte. Nicht alles, was ich vortragen konnte, ist gleich sicher oder wahrscheinlich. Im ganzen aber ist einwandfrei festgestellt, daß die

* Ähnlich trägt bei Maurer, Isländ. Volkssagen S. 47 eine Riesin zwei Geisböcke, die mit den Hörnern ineinander verschränkt sind, über den Schultern.

Erzählungen der Saga von ihrem Helden auch außerhalb des Abenteuers im Bardardal Elemente des Bärensohn-Starkhansmärchens enthalten, die im Beowulf sich nicht finden. Welche Folgerungen sich hieraus für das Verhältnis der Saga zum Epos ergeben, das zu erörtern mag der Schlußbetrachtung vorbehalten bleiben.

3. Grimr Helguson.

Die Grettissaga enthält einen im Vorausgehenden noch nicht behandelten Abschnitt, der schon bei flüchtiger Betrachtung eine auffallende Verwandtschaft mit der Erzählung von Grettirs Kampf mit der Riesin in Sandhaugar verrät: den Kampf des Helden mit dem Dämon *Glámr* in Kap. 32—35.

Bei dem viehreichen Bonden *þórhallr* in *þórhallsstaðir* im nördlichen Island spuken Gespenster, die den Hirten Schaden zufügen, so daß niemand bei dem Bauern aushalten will. Der durch gute Ratschläge bekannte *Skapti* rät dem Thorhall einen Mann namens *Glámr* als Hirten zu nehmen, der im letzten Sommer aus Schweden gekommen ist und Stärke und Mut genug hätte. Bei der Suche nach Pferden im Gebirge begegnet Thorhallr gleich darauf einem großen unheimlichen Menschen, erkennt in ihm den Glam und wirbt ihn an. Pünktlich zu Wintersanfang stellt der neue Hirt sich ein. Er dünkt allen unheimlich, zeigt eine geheimnisvolle Macht über das Vieh, besucht keine Kirche, preist das Heidentum, fastet auch nicht am Julabend und geht, nachdem er gegessen, in das üble Wetter hinaus. Er kehrt nicht zurück. Am Jultag sucht ihn das Gesinde, findet im Schnee Spuren wie von einem Ringkampf; in der Nähe liegt Glamr tot, blau, aufgeschwollen. Spuren, als hätte ein Faßboden sie eingedrückt, mit großen Blutflecken dabei führen von da unter die Felsen. Glams Leiche können weder Menschen noch Tiere von der Stelle bringen, sie verschwindet ganz, sobald der Priester erscheint. Man gibt es auf, sie zur Kirche zu bringen und verscharrt sie an Ort und Stelle. Bald aber zeigt sich, daß der Tote nicht ruhig liegt. Er kommt nach Thorhallsstadir, erschreckt das Gesinde und reitet das Dach, so daß alle Dienerschaft fortläuft.

Für den Winter — im Sommer hatte der Spuk abgenommen — findet der Bonde in dem überaus starken furchtlosen *þorgautr* einen neuen Hirten; am Julabend aber verschwindet auch er. Man findet ihn am nächsten Tage tot neben Glams Grab; jeder Knochen ist ihm gebrochen. Darauf bleibt nur ein alter Hirt noch bei dem Bauern, auch ihn findet man eines Morgens mit gebrochenem Rücken im Stall und nun verläßt der Bonde selbst seinen Hof. Glamr tötet alles Vieh im Vatnsdal, das ganz verödet. Im Sommer nimmt der Spuk wohl ab, als aber Thorhallr in sein

Haus zurückkehren will, beginnt er gegen den Herbst aufs neue, und des Bonden Tochter wird derart heimgesucht, daß sie stirbt.

Jetzt kommt Grettir in die Nähe, da er seinen Oheim *Jǫkull Bárđarson* in *Tunga* besucht. Er hört dort von dem Spuk und beschließt, trotz Jokuls Abmahnung, den Glam zu bestehen. Er kehrt in Thorhallsstadir ein, die erste Nacht bleibt Glam ganz aus, nach der zweiten findet man den Stall erbrochen, Grettirs Pferd hinausgeschleift und jeden Knochen zerbrochen. In der dritten Nacht legt Grettir sich angekleidet, mit einem Mantel bedeckt, durch dessen Kopfloch er herausschaut, auf die Bank vor des Bauern Bett in der schon ganz zerstörten Stube. Als das erste Drittel der Nacht vorüber ist, hört er gewaltigen Lärm. Der Dämon reitet das Dach, dann öffnet sich die Tür und Grettir sieht einen ungeheuer großen Kopf sich hereinstecken. Langsam tritt Glamr herein, richtet sich auf und reicht bis ans Dach; er legt die Arme auf den Querbalken und biegt sich darüber in die Stube hinein. Er sieht den Haufen auf der Bank, tritt näher und greift mit Gewalt in den Mantel. Grettir aber hält so fest, daß er erst beim drittenmal mit dem Mantel aufgehoben wird, der nun entzwei reißt. Nun hebt ein Ringen an, vor dem alles in der Stube zerbricht; Glamr sucht Grettir aus der Stube zu ziehen, der weiß sich schon kaum mehr zu helfen. Unter der Tür gibt er plötzlich listig nach, Glamr stürzt Tür und Dach zerbrechend auf den Rücken, Grettir auf ihn. Eben weichen die Wolken vom Mond und Grettir erblickt Glams schrecklich rollende Augen: der einzige Anblick erzählte er später, der ihn je im Leben erschreckt; er liegt wie tot da. Da hebt Glamr an zu sprechen, prophezeit seinem Überwinder Unglück und Ächtung; kann er ihm die Kräfte nicht nehmen, die er schon hat, so soll er doch die Vermehrung nicht erhalten, die ihm das Schicksal eigentlich zugedacht. „Dies erlege ich dir auf, daß du diese meine Augen immer vor dir sehen sollst" und er wird künftig die Einsamkeit fürchten und das ihm den Tod bringen. Als er so gesprochen, weicht die Ohnmacht von Grettir, er zieht sein Schwert, haut Glam den Kopf ab und setzt ihn gegen den Hintern des Getöteten. Nun wagt sich auch der Bauer herzu, sie verbrennen die Leiche zu Asche, stecken die in einen Sack und vergraben sie an einsamer Stätte. Grettir wird mit reichen Geschenken entlassen und sein Ruhm verbreitet sich weit ob dieser Tat.

Boer hat ZfdPh. 30.53 ff. diese Erzählung besprochen und auf die bis in den Wortlaut sich erstreckenden Berührungen* hingewiesen, die sie mit dem Abenteuer Grettirs in Sandhaugar verbinden; es ist nicht notwendig, dies hier nochmal im einzelnen genauer auszuführen. Boer hat versucht,

---

* Die Liste Boers S. 61 wäre leicht zu vermehren.

mit Hilfe eines sehr subjektiven Verfahrens, dessen Ergebnisse den meisten Forschern wohl ebenso unannehmbar erscheinen werden wie sie Mogk (Pauls Grundr.² 2.757) und F. Jónsson (Lit. Hist. 2.752) erschienen sind, in der Saga einen älteren Kern von mehrfachen Interpolationen zu scheiden. Auch die Erzählung von Grettirs Abenteuer in Sandhaugar gilt ihm als eine Interpolation, deren Verfasser seine Ausdrücke und Motive aus den verwandten und allein echten Abschnitten von Grettirs Kampf mit Glam und Kar zusammengebettelt und damit die Geschichte von Beowulfs Kampf gegen Grendels Mutter verbunden hätte, die ihm aus einem englischen Gedichte bekannt war. Die Annahme, daß die Erzählung von Glam ursprünglicher sei als die von der Riesin in Sandhaugar ist aber sichtlich ebenso willkürlich wie die ganze Interpolationstheorie Boers; in den von Boer beobachteten Tatsachen liegt für sie nicht der geringste objektive Anhalt. Wohl aber hat unsere Zurückführung der Geschichte von Sandhangar auf das Märchen gezeigt, daß sie durchaus eine Einheit ist, die vor der Saga da war; damit ist Boers Auffassung tatsächlich widerlegt.

Weitere Betrachtung aber wird gerade umgekehrt zu der Auffassung neigen müssen, daß, was die Erzählung von Glam mit der Geschichte von Sandhaugar gemeinsam hat, von Hause vielmehr dieser eigentümlich zugehört. Dahin weist schon das besondere Verhältnis, in dem die Glamrepisode zu c. 33 ff. der Eyrbyggjasaga steht. In der Tat enthält die Erzählung dieser Saga von dem Spuk, den *þórólfr bægifótr* verursacht, alle Elemente, die unsere Erzählung von Glam über diejenigen Momente hinaus hat, die in ihr mit der Erzählung von dem Kampfe in Sandhaugar übereinstimmen. Boer selbst hat dafür a. a. O. S. 55 A. die nötigen Nachweise gegeben; man muß den Text der Grettissaga überall dazuhalten, um sich zu überzeugen, daß die Übereinstimmung nicht nur die stofflichen Elemente umfaßt, sondern überall auch auf den Wortlaut sich erstreckt und es kann nach meiner Meinung keine Rede davon sein, daß hier, wie Boer annimmt, keine literarische Entlehnung,

sondern unbewußte Beeinflussung vorliege, bei der auch die Eyrbyggjasaga durch die Grettissaga angeregt sein könnte. Das Verhältnis ist, wie auch Gering S. XX der Einleitung zu seiner Ausgabe der erstgenannten Saga annimmt, nur so zu deuten, daß der Verfasser der Grettissaga hier die Eyrbyggjasaga benützt und ausgeschrieben hat. Er hat einiges aus dem Gespensterglauben seiner Zeit hinzugetan, im übrigen aber durch die Veränderungen, die er an der wohlgefügten Erzählung seines Vorbilds vornahm, auch sehr mißliche Anstöße hineingebracht. Boer selbst hat mehrfach darauf hingewiesen, daß namentlich Glamr widerspruchsvoll einmal als Widergänger, dann aber als dämonisches Wesen geschildert wird; das kam wohl daher, daß in ihm die Riesin des Sandhaugarabenteuers mit dem Widergänger der Eyrbyggjasaga sich verschmolz.*

---

* Boer findet in der Spur, die — nicht etwa so gestaltet, sondern so groß ist, als ob ein Faßboden sie eingedrückt hätte, einen Beweis, daß man „sich den Unhold in der Gestalt des Vollmondes vorstellte", wie er in dem Aufragen des Dämons zur Decke „die Strahlen des aufgehenden Mondes" erkennt. Ich gehe auf diesen Versuch, in der Geschichte von Glam einen alten Mondmythus nachzuweisen, nicht weiter ein, da ich mir nicht denken kann, daß er je einen Gläubigen finden werde. Nur zu den Augen des Unholds noch eine Bemerkung. Wenn Grettir sie, die ihm im Mondschein so greulich entgegenfunkelten, für alle Zukunft vor sich sehen muß, so trifft die gleiche Strafe auch andere, die fürwitzig Gespenstern ins Auge sehen. Unter der Gamburger Brücke haust ein Wassermann in der Tauber, der mit seinem Haken die Kinder zu sich hinabzieht. Eine Bäuerin konnte einst, da sie im grauenden Morgen über die Brücke kam, trotz aller Abmahnungen ihrer Begleiterinnen sich nicht enthalten, unter den Brückenbogen zu sehen. Der Wassermann blickte sie „so scharf an, daß ihr sein Blick wie ein Stich durchs Herz ging". Sie war von da an niedergeschlagen, begann zu kränkeln und starb nach sechs Wochen. „Noch kurz vor ihrem Tode sagte sie, daß des Wassermanns Augen ihr fortwährend keine Ruhe ließen." ZfdMythol. 2.29. Wenn übrigens Grettir, als er dem Unhold ins Auge sieht, in einen Zustand der Erstarrung fällt, *at hann gat eigi brugđit saxinu ok lá náliga í milli heims ok heljar* 136,10, so erinnern wir uns, daß der Dämon im Märchen denselben lähmenden Zauber übt, oben S. 82; vgl. aber auch die Geschichte von Gudmunds Ringkampf mit dem Widergänger bei Maurer, Isländ. Volkssagen S. 67 (danach Árnason, Ísl. þjóđs. 1,256).

Man braucht sich aber bei allen Übereinstimmungen zwischen den Kämpfen in Thorhallsstadir und Sandhaugar die Sache nicht so zu denken, daß hierbei der Verfasser einfach sich selber ausgeschrieben habe. Vielmehr ist möglich, ja vielleicht wahrscheinlich, daß der Sagaschreiber mehrere Rezensionen des Kampfes mit dem Dämon aus dem Volksmunde kannte. Wirklich finden sich einige kleine Züge in jener Erzählung, die nicht in dieser oder der Eyrbyggjasaga begegnen, wohl aber im Märchen nachzuweisen sind. So vergleicht sich das Auftreten des Dämons im Hause, da er erst nur den Kopf hereinsteckt, dann eintretend riesenhaft aufwächst bis zum Dache (134,9 *réttiz upp er hann kom inn í dyrnar, hann gnæfaði ofarliga við ræfrinu* usw., während vorher von so riesenhafter Gestalt nie die Rede war) auffällig ähnlichen Angaben des Märchens von riesenhaftem Aufschwellen des Dämons und anfänglichem Erscheinen nur seines Kopfes im Waldhause oben S. 79 f. Undeutlich und sehr wenig plausibel ist die Erzählung in bezug auf das Verhältnis zwischen Glam und dem Dämon, der ihn getötet hat, den aber auch er offenbar tödlich verwundet haben muß. Die Angaben über die blutige Spur, die unter dem Felsen verschwindet 125 21 ff., oben S. 332, sehen ganz aus wie eine verwirrte Erinnerung an die Blutspur, die im Märchen zur Behausung des tötlich verwundeten Dämons leitet.

Nun kehrt aber die Erzählung der Grettissaga von Glam mit ganz anderen Namen in einer Geschichte wieder, die bei J. Árnason, Íslenzkar þjóðsögur 1.245 f. (im Auszuge auch bei K. Maurer, Isländ. Volkssagen S. 302 f.) nach einer Aufzeichnung mitgeteilt wird, die Arni Magnusson aus mündlicher Überlieferung schöpfte. Hier zeigen die Namen sich völlig verändert, die Geschichte selbst aber bleibt dieselbe, nur daß in den Einzelheiten einiges bemerkenswerte Neue sich findet.

Grímr, Sohn eines Bauern im *Norðrárdalr* ist frühzeitig groß und stark, aber wenig umgänglich, so daß alle Nachbarn ihm wenig wohlwollen, zumal er im Spiele stets die andren Bauernsöhne besiegt und mißhandelt. Damals lebte in *Silfrastaðir* ein reicher Bauer, dem aber niemand

mehr dienen wollte, weil seine Schafhirten regelmäßig in der Julnacht verschwanden. Endlich tritt bei ihm ein gewisser *Skeljúngr* als Hirt ein, ein starker, bösartiger Mensch. Auch er kommt nach der Julnacht nicht zurück, man findet ihn tot an einer Leite und verscharrt ihn. *Hann gekk síđan aptur og vitjađi húsa bónda og varđ mikill reimleiki ađ mjög líkt sem segir í Grettis sögu af Glám.* Einst kommt Grimr auf den Hof, bleibt nachts in der Stube, der *draugr* erscheint, *og þreif til Gríms þar hann lá,* Grimr springt auf, sie ringen, der Kampf zieht sich hinaus an der Leite hin, auf einem Hügel endlich tötet Grimr den Dämon. Er stößt mit seinem Spieß drei Löcher in einen Stein, der dort steht, und bindet den toten Skeljung daran mit Riemen, die er aus der Haut schneidet, um die sie sich gezerrt hatten. Dann holt er Feuer im Hofe, brennt die Leiche zu Asche und wirft diese in einen Strudel der unter dem Hügel herabstürzenden *Norđrá*; sein Wort, daß es diesem Strudel künftig nie an Fischen fehlen sollte, hat sich erfüllt. Noch steht der Stein mit den Löchern, oben im Felshang aber sieht man eine Höhle, *Skeljúngsskáli* genannt, weil dort Sk. wohnte. Grimr wurde von dem Bauern, den von da an kein Spuk mehr plagte, reich belohnt. Sein Vater war ein beliebter Schmied, mußte aber um seines Sohnes willen zeitweise aus der Heimat weichen. Ob Grimr den Dämon vor oder nach des Vaters Auswanderung getötet, wußte der Erzähler nicht mehr. Grimr verließ später die Insel und bestand im Auslande große Abenteuer, er befreite dort ein oder zwei Frauen aus der Gewalt der Riesen; das Genauere war dem Erzähler entfallen.

Zu dieser Erzählung gibt es zwei Parallelberichte. Den einen findet man bei Maurer a. a. O. S. 67 ff., den anderen weit umfangreicheren als *þáttur af Grími Skeljungsbana* bei J. Árnason a. a. O. 1,247 ff.

Die Vorgeschichte Skeljungs bietet im *þáttur* manches, was bei Maurer fehlt; ich gehe nicht darauf ein, um nicht ins Endlose zu geraten. Da und dort erscheint er wie im vorigen Berichte als ein besonders starker und bösartiger Mensch; getötet wird er aber nicht von einem Gespenst, sondern im Ringkampf von einem gewissen *Lágolfr*; Maurer hat darauf hingewiesen, daß diese Episode sich im 10. Kap. der *Barđar saga Snæfellsáss* wiederfindet. Die Erzählung von Skeljungs Wiedergängerei und dem Kampfe zwischen ihm und Grim stimmt in den Grundzügen durchaus mit dem obigen Berichte überein. Berief dieser sich schon auf die Analogie mit dem Berichte der Grettissaga von Grettirs Kampf mit Glam (s. oben), so trifft hier nun auch der Wortlaut

fast durchgehends mit der Grettissaga überein. Ich stelle nur den Anfang nebeneinander:

Grettissaga S. 134.	*þáttur af Grími* S. 247.
Ljós brann í skálanum um nóttina. Ok er af mundi þriðjungr af nótt, heyrði Grettir út dunur miklar. Var þá farit upp á húsin ok riðit skálanum ok barit hælunum, svá at brakaði í hverju tré.	*Ljós brann í skálanum hið efra.. Eptir miðja nótt heyrðu menn, að geingið var á húsin upp og riðið skálanum óþyrmilega og barið hælum við þekju svo brast í hverjum rapti.*
Nú líðr dagrinn ok er menn skylda fara til svefns, vildi Grettir eigi fara af klæðum ok lagðiz niðr í setit gegnt lokrekkju bónda. Hann hafði roggvarfeld yfir sér ok knepði annat skautit niðr undir fætr sér en annat snaraði hann undir hofuð sér ok sá út um hofuðsmáttina.	*Leið svo á nótt fram. Síðan bað Grímur alla menn til sængur fara ... Grímur lagðist niður í setið, er næst var dyrum, og snaraði yfir sig og undir uxahúðinni hinni nýu. Lá svo léttklæddur og sá út undan húðinni um höfuð sin áttina.*

In dieser genauen Zusammenstimmung geht es weiter, der augenscheinliche Lesefehler *höfuð sin áttina* statt *hofuðsmáttina* (angeführt schon von Boer zu Grettiss. 137,13) zeigt, daß die Saga geschrieben vorlag.

Die Schilderung des Kampfes weicht in diesen beiden Fassungen in einigen Kleinigkeiten, auf die ich nicht eingehen will, von der erstmitgeteilten ab. Wichtig ist nur eines: Grimr tötet hier den Skeljung im Ringkampfe nicht, sondern überwältigt ihn nur und bindet ihn lebendig mit den Riemen an den durchbohrten Stein. Als er aber mit dem Feuer zurückkommt, ist der Dämon samt dem Stein verschwunden. Grimr folgt seiner Fährte, sieht ihn den schweren Stein davonschleppen und haut ihm den Kopf ab. Nun erst verbrennt er ihn und streut die Asche in den Fluß.

Wir erkennen in dieser Geschichte die Waldhausszene des Bärensohnmärchens mit vollkommener Deutlichkeit wieder: der Dämon, vom Helden überwunden und gefesselt, ist mitsamt dem Baume, an den er gebunden war, verschwunden, als der Sieger zu ihm zurückkehrt. Diese Erkenntnis gibt uns Recht und Pflicht zu suchen, ob in den Erzählungen von Grimr Skeljungsbani etwa sonst noch Elemente unseres Märchens enthalten seien. Und zweifellos bieten solche im obigen

ersten Berichte die Angaben über des Helden frühes Wachstum und Stärke, seine unbändige Jugend, die Schädigung der Altersgenossen im Spiel, die Verfolgung der Nachbarn, das Schmiedehandwerk des Vaters, endlich am Schlusse die Angabe, er habe ein oder zwei Frauen aus der Gewalt von Riesen befreit. In der Erzählung bei Maurer wird über Grims Jugend nichts gesagt, dagegen hat der þáttur eine sehr ausgeführte Erzählung.

Grímur ist hier der Sohn des *þórgrímur* von *Silfrastaðir*, der Stätte eben des Spuks und es wird eine Genealogie gegeben, die nach den Angaben der *Landnámabók* über die *Silfrstæðingar* zurecht gemacht ist. Grímur ist auch hier der Stärkste unter seinen Genossen. Er wünscht in die Welt hinauszukommen, sein Schiff aber zerschellt an der Küste Grönlands, alle ertrinken bis auf ihn, der, ans Land geschwommen, einen jungen Mann trifft; der heißt wie er *Grímur*, hat wie er eine Schwester *Jngibjörg*. Bei dessen Vater findet er freundliche Aufnahme und tötet mit den beiden zusammen eine Riesin und deren Töchter in einer Felsenhöhle, wobei große Schätze und ein ausgezeichneter Spieß erbeutet werden. Diesen gibt Grims Vater dem Helden mit, als er mit Jngibjörg, die er heiraten darf, und seinem *fóstbróðir* nach Island zurückkehrt; mit eben diesem Spieß durchbohrt er den Stein, an den der Dämon gefesselt wird. Grimur zog später südwärts an den *Borgarfjǫrðr* und verließ endlich die Insel ganz, um sich in Schweden anzusiedeln.

Die romanhafte Erzählung des þáttur hat wohl in der Begegnung mit dem „Bruder", in dem Kampfe mit der Riesin in der Höhle und den dort erbeuteten Schätzen und der Waffe Elemente des Märchens erhalten. Denn natürlich hätte der Tod des gefesselten Dämons, der mit dem Steine fortgelaufen war, eigentlich in dessen unterirdischer Behausung stattfinden sollen und dort eigentlich sollte Grimr seine Gattin erwerben. Tatsächlich finden wir beides von einem Grim in einer anderen Geschichte erzählt, deren eine Fassung wiederum die Grettissaga im 62. Kapitel bietet.

Bald nachdem Grettir die Arnarvatnsheide (bei den *Fiskivǫtn*) verlassen, siedelte sich dort ein anderer Geächteter an, *Grímr*, Sohn der Witwe auf Kropp, der den Sohn des *Eiðr Skeggjason* erschlagen hatte, und nährte sich vom Fischfang.

Einst hatte Grimr hundert Fische nach Haus gebracht, am Morgen aber waren sie alle verschwunden. Er bringt am nächsten Tage zweihundert, abermals sind sie am Morgen weg. Er bringt nun dreihundert

und bleibt wach, durch ein Loch in der Tür hinauslugend. Ein Drittel der Nacht ist um, da hört er Schritte und sieht, wie ein Mann alle Fische in ein Traggestell lädt, das er auf dem Rücken trägt, und damit fort will. Da stürzt Grimr heraus und verwundet den Dieb mit einer scharfen Axt im Halse. Der läuft davon südwärts auf die Berge zu, Grimr ihm nach: im *Balljǫkull* verschwindet er in einer Höhle. Dort saß eine große, aber wohlgeschaffene Frau an einem hellen Feuer. Grimr hört, daß sie den Kommenden als Vater begrüßt und *Hallmundr* nennt. Der wirft seine Bürde stöhnend nieder und erzählt auf die Frage, warum er so blutig sei, das Vorgefallene. Dann spricht er seinen Todesgesang und heißt die Tochter ihn aufzeichnen; wie er zu Ende ist, stirbt er. Das Mädchen beweint seinen Tod, da tritt Grimr zu ihr und tröstet sie; im besten Einvernehmen mit ihr weilt er einige Tage in der Höhle. Er bleibt dann den Winter durch auf der Arnarvatnsheide und entkommt durch *þorkels Eyjólfssons* Hilfe, den er besiegt aber geschont hat, von der Insel. *Grímr varð síðan farmaðr ok er mikil saga frá honum sǫgð.*

Es bedarf für uns gar keiner Ausführung, daß in dieser Erzählung von Grim nichts anderes als das Bärensohnmärchen mit der Einleitungsformel B vorliegt: dreimal stiehlt der Dämon nächtlicherweile, beim dritten Male wird er vom Helden verwundet und in seine unterirdische Behausung verfolgt. Dort findet der Held den Sterbenden* und eine Jungfrau — die hier wie in vielen Märchenvarianten, oben S. 140 f., 144, Tochter des Riesen ist** — und vermählt sich mit ihr.

Die Erzählung der Grettissaga findet sich wieder in einer Erzählung, die Arni Magnusson nach einem mündlichen Berichte, der ihm 1708 zugetragen wurde, aufgezeichnet hat (Árnason 1.167 ff., gekürzt bei Maurer S. 303 ff.).

Grímr, Sohn des *Sigurðr* auf *Skríða* und der *Helga*, ermordet, Vaterrache zu üben, den *Indriði* in *Eyðar* unter Umständen, die wie

---

* Des Riesen Todesgesang klingt an die Ǫrvar Oddssaga Kap. 40, vgl. 46,6 an. Die Einführung des Motivs war aber durch das Märchen selbst nahe genug gelegt und es ist hübsch zu sehen, wie andere Zeiten und Sitten denselben Gedanken gefaßt und nach ihrer Art ausgedrückt haben: in Var. 97 findet der Held den verwundeten Erdmann in seinem Hause, sein Testament diktierend, oben S. 132.

** Die Tochter beweint den Vater, aber sehr deutlich bricht das alte Märchenverhältnis: Begünstigung des Helden gegen die dämonischen Eltern (oben S. 140) in ihren Reden 228.1 ff., 14 ff. durch, in denen sie den Überwinder rühmt, dem Vater Vorwürfe macht und Unrecht gibt.

Maurer bemerkt hat, von dem *Grímr* der *Droplaugarsona saga* entlehnt sind und hier nicht in Betracht kommen. Er flüchtet an die Seen beim *Skeiðarjǫkull*. Da verschwinden ihm nun die gefangenen Fische in der Nacht wie in der Grettissaga; er verwundet den Riesen, ihn verfolgend, mit einem Spieß. Der Riese heißt die Tochter ihn in der Höhle begraben. Grimr tritt in die Höhle, stampft den toten Riesen in die Erde, nimmt seine Schätze und seine Tochter mit sich. Sie hausen zusammen; als Grimr nach Norwegen fährt, gibt die Riesentochter ihm einen Gürtel mit, der seine Liebe zu ihr so aufregt, daß er sie nach Norwegen nachholt. Sie kehren später nach Island zurück und beschließen ihr Leben auf der *Grímsey* im *Eyjafjǫrðr*, wo ihre Nachkommen noch hausen.

Von einer Seite wurde Arni Magnusson versichert, der Riese habe *Hallmundr* geheißen (Árnason 1.168 a); auch ohne das ist die Übereinstimmung mit der Grettissaga deutlich, die aber doch nicht einfach die Quelle sein kann. Denn die Züge vom in die Erde Stampfen des Riesen und dem Mitnehmen der Jungfrau aus der Höhle, die dort sich nicht finden, haben Entsprechungen im Märchen.

Zudem bemerkt diese spätisländische Geschichte, wie oben angegeben, dieser *Vestfjarða-Grímr* — den „*auknafn*" gab ihm sein Mutterbruder, als er zur Vaterrache auszog — sei der Sohn einer Helga gewesen. Diese Angabe bestätigt die Laxdœlasaga.

Sie erzählt Kap. 56 f. von *Grímr*, dem Sohne der *Helga* von *Kroppr*, der geächtet ward, weil er einen Sohn des *Eiðr* erschlagen. *Þorkell Eyjólfsson* erbietet sich gegen seinen Verwandten *Eiðr*, dessen *skógarmaðr* zu töten, und erhält dazu von ihm das Schwert *Skǫfnungr*. Er trifft den Grimr bei den *Fiskivǫtn*, den Binnenseen im Hochland *Tvídœgra*, überrascht ihn beim Fischen und verwundet ihn an der Hand, wird aber von dem starken Grim im Ringkampf rasch niedergeworfen. Grimr schenkt dem Besiegten das Leben. Thorkell nimmt ihn darauf mit nach Norwegen und stattet ihn reichlich aus. *Síðan fór Grímr í Vík austr ok staðfestiz þar; hann þótti mikill maðr fyrir sér ok endaz þar frá Grími at segja.*

Es liegt kein Grund vor, an dem geschichtlichen Charakter der Vorgänge und Personen, wie die Laxdœlasaga sie gibt, zu zweifeln. Ihre Angaben werden durch Beginn und Schluß der Erzählung von Grim in c. 62 der Grettissaga glatt bestätigt, wenn schon die Chronologie um ein paar Jahre differiert (1018:1024). Dazwischen hinein stellt nun die Grettissaga die Erzählung von Grims Begegnung mit Hallmund,

in der wir das Bärensohnmärchen erkannt haben. Es zeigt sich hier also abermals auf eine historische Persönlichkeit übertragen und wiederum dürfen wir vermuten, daß die ungewöhnliche Stärke Grims (*hann var mikill maðr ok sterkr* Laxd. 174,14; ‚*heljarmaðr*‘, d. h. wohl einen ‚Teufelskerl‘ nennt ihn Eidr ebd. 175,7) die Veranlassung dazu gab. Die Übertragung ist wohl kaum vom Verfasser der Grettissaga bewirkt, sondern aus mündlicher Überlieferung geschöpft und nur ausgeschmückt unter Verwertung literarischer Reminiszenzen (Orvar Oddssaga). Die Begegnung Grims mit dem dämonischen Wesen zog dann aber Fäden zu der in manchen Elementen übereinstimmenden Begegnung Grettirs mit dem dämonischen Glam, ob unmittelbar oder weil vielleicht die Geschichte eines anderen Grim* einwirkte, der ähnlich wie Grettir mit Glam es mit einem Wiedergänger zu tun hatte, wage ich nicht zu entscheiden. Die Einwirkung der Glamrepisode der Grettissaga erhob sich in verschiedenen Stufen bis zum Grade stärkster Einwirkung im Thattur.

Es sei erlaubt, hier anhangsweise noch auf einige neuisländische Erzählungen hinzuweisen, die mit den behandelten Abschnitten der Grettissaga in offenbarer stofflicher Verwandtschaft stehen.

In vielen Einzelheiten trifft mit der Erzählung von Grettirs Kampf im Bardadal auch die Geschichte von *Skeggi* zusammen, die bei Jón Árnason a. a. O. 1.149 f. erzählt wird.

Skeggi sucht die *Gullbrá*, die als Gespenst (*apturgánga*) in der Höhle einer Bergschlucht hinter einem Wasserfall liegt und von dort aus Menschen und Vieh heimsucht, in ihrer unterirdischen Behausung auf. Zwei Knechte müssen ihm das Seil halten, an dem er sich in den Wasserfall hinabläßt; als die zwei einen wilden Lärm aus der Tiefe hören, bekommen sie Angst und wollen schon davonlaufen; in dem Augenblicke aber gibt

* Für ursprüngliche Identität nicht bloß das *Vestfjarða Grímr*, sondern auch des *Grímr Skeljungsbani* mit dem historischen *Grímr Helguson* spricht doch wohl die in der Erzählung nicht mehr begründete Angabe, daß Grimr Skeljungsbani ins Ausland gegangen sei, wie der geschichtliche *skógarmaðr*.

Skeggi ihnen ein Zeichen, das Seil aufzuziehen. Er hat die Kiste daran gebunden, die Gullbras Goldschatz enthält; als sie zum Vorschein kommt, scheint es den Knechten, als ob das ganze Tal in Feuer stände, und nun laufen sie erschreckt vom Seile fort und die Kiste stürzt wieder in die Tiefe. Skeggi kommt später doch ganz blau und blutig nach Haus mit einem Kessel voll Gold, den er aus Gullbras Kiste gefüllt hatte; er hatte sich an einer Handleine aus der Kluft herausgeholfen. Das Gespenst hatte er diesmal nicht bezwingen können; als seine Heimsuchungen fortdauerten, stieg er aber noch einmal hinab und rang abermals mit Gullbra. Er kam wieder in die äußerste Not; als er aber gelobte, Gullbras Gold zum Bau einer Kirche zu verwenden, wurde seine Gegnerin plötzlich in Stein verwandelt *og sèzt draugurinn enn í dag í Gullbrárfossi.* Er selbst stirbt bald darauf; man legt ihm Gullbras Kiste, die er beim zweiten Abenteuer wirklich mitgebracht, unters Haupt.

Auf ganz ähnliche Weise soll der *Jökla-Pètur*, ein Zauberer, einst ein Gespenst, die sog. *Heiđrargarđs-skotta*, aus dem Hause, das sie heimzusuchen pflegte, mit sich genommen *(tók međ sèr drauginn)* und draußen an einen großen, fest in der Erde sitzenden Stein gebunden haben. Man hörte es dort lange Zeit die Nächte durch heulen; als später wieder ein Schafsterben sich einstellte, schrieb man dies demselben Gespenste zu, dessen Bande sich gelockert hätten: Jón Árnason, a. a. O. 1.369.

Eine sehr ähnliche Geschichte wird auch von dem Priester *Árum-Kári* erzählt, der im Rufe eines Hexenmeisters stand (J. Árnason a. a. O. 1.506 f., übersetzt bei M. Lehmann-Filhés, Isländ. Volkssagen 1.227 f.).

Eine Riesin, die in einer Felsenhöhle wohnte, tötete ihm mehrmals zur Julzeit einen Schafhirten. Darauf legte sich einmal zu Weihnachten Kari selbst in das Bett seines Hirten und deckte sich mit einer Ochsenhaut zu. In der Nacht erscheint die Riesin, greift, einen Spottvers sprechend, in die Haut, Kari springt auf, sie ringen, zerren hinaus, wobei der Riesin der Türrahmen auf den Achseln hängen bleibt. Die Riesin will nicht weiter ringen und entflieht. Kari ist auf kürzerem Pfade vor ihr zu ihrer Höhle geeilt und empfängt sie dort mit der Axt. Nach langem, schweren Kampfe tötet er sie und wirft den Leichnam von den Scheeren herab, die von da an *Byltusker*, „Sturzscheeren", heißen.

Bedeutender als diese schon zerrütteten und dürftigeren Sagen ist die Geschichte von *Ásmundur flagđagæfa*, die *Sèra Eyjólfr* nach Erzählung seiner 1696 verstorbenen Amme auf-

gezeichnet hat (J. Árnason a. a. O. 1.174 ff.; im Auszug bei K. Maurer a. a. O. S. 307 ff. und A. Rittershaus, Neuisländ. Volksm. S. 287 ff.).*

Ásmundur, jüngster und stärkster von drei Brüdern, liegt stets in der Asche und mag nichts arbeiten, daher der Vater ihn verachtet, während die Mutter ihn liebt. Die älteren Brüder wollen den h. Olaf besuchen, kehren aber, von einem Riesen geschreckt, zurück; widerstrebend entsteigt der Jüngste seiner Asche, sie zu begleiten. Der Vater soll ihn ausrüsten, sucht in der Schmiede verrostete Waffen vom Dachgebälk und stürzt sich dabei halb zu Tode; die Mutter gibt ihm darauf ein altes rostiges Messer, das sie vom Vater geerbt. A. stößt es in den Stein vor der Tür, den es glatt durchschneidet: da liegt auch die Mutter sterbend am Boden, denn es war ihr Lebensstein. Er wandert mit den Brüdern fort, im Walde treffen sie einen Riesen, der einen erjagten Bären in ein Haus hineinträgt. Die Brüder vergraben sich feige ins Moos; Asmundur läßt mit dem Riesen sich ein und tötet ihn. Dann ziehen die Brüder weiter zu König Olaf; A. aber zieht bald darauf nach einer Insel, dort die Riesin *þorgerđr hölda-brúđir* zu bekämpfen. Er findet in ihrem Hause nur ihre Tochter *Hlađvör* und wird von ihr versteckt; er besiegt und tötet die Alte in Wettspielen, nimmt ihre Schätze und das Mädchen fort, das er heiratet. Hieran schließt sich dann die bekannte Erzählung vom *Völsi,* die schon in der Flateyjarbók begegnet und uns hier nicht beschäftigt.

Diese Geschichte von Asmund enthält, was ich nicht weiter auszuführen brauche, das Bärensohnmärchen in der A-Gestalt nach seinem ganzen Aufbau. Sie zeigt manche Motive umgebogen, entstellt, hat einige Lücken, bietet aber manches Interessante, das später noch anzuziehen sein wird.

4. Ormr Storolfsson.

Es ist von H. Schück und S. Bugge** beobachtet und von diesem ausführlicher dargelegt worden, daß von Orm Storolfsson sich Überlieferungen finden, die mit der Beowulfsage unleugbare Verwandtschaft aufweisen. Auch hier kann eine Nachprüfung uns nicht erspart bleiben.

Die reichhaltigste Erzählung von Orms Taten bietet der in die *Flateyjarbók* (1.521 ff. = Fornmannasögur 3.204 ff.)

* Es gibt auch ein norwegisches Lied von Ásmund Fregdegævar (bei Landstad Nr. 1), das mir leider nicht zugänglich ist.

** PBB. 12.58 ff., 360 ff., dazu Boer ZfdPh. 30.65 ff.

aufgenommene *Ormsþáttr Stórólfssonar*, der um 1300 entstanden sein mag. Es wird die Lektüre der anschließenden Untersuchung erleichtern, wenn ich eine kurze Inhaltsangabe hierher setze, in der ich die einzelnen Phasen der Erzählung zu bequemerer Zitierung beziffere.

1. Eine genealogische Einleitung, die das Geschlecht des Helden von *Ketill Hæingr* ableitet, ist wörtlich übernommen aus Kap. 23 der Egilssaga und interessiert uns hier nur insofern, als damit *Ormr* als eine geschichtliche Person bezeichnet wird, die auch andere Quellen bestätigen.* Er ist ein Sohn des *Stórólfr*, des fünften überaus starken Sohnes des Hæing, eines der ersten Besiedler Islands. Mit sieben Jahren war er schon so stark wie die stärksten Männer. Sein Vater liebte ihn nicht, denn er wollte nicht arbeiten; um so mehr seine Mutter.

2. Als zwölfjähriger Knabe muß er einst dem Vater bei der Heuernte helfen und wird von ihm träge und schwach gescholten. Da rafft der Junge im Nu die ganze Heudecke zusammen, wirft Pferd und Wagen und die ganze Ladung auf den Haufen, daß der Vater herabstürzt und drei Rippen bricht.

3. Der Vater heißt ihn mähen und gibt ihm eine große neue Sense. O. zerbricht sie mit den Händen, schmiedet sich aus zwanzig Pfund Eisen eine neue, befestigt sie an einem riesigen Griff und mäht bis zum Abend alles Gras auf einen Haufen, den niemand auseinanderbringt und ebnet zugleich die hügelige Wiese, wie man noch sehen kann. Die Sense ist verbraucht bis an den Rand.

4. Ausgeschickt, beim Nachbar *Dufþakr* Heu zu holen, wird ihm von diesem so viel bewilligt, als er auf einmal tragen kann. Er schleppt den ganzen Vorrat des Bauern auf einmal nach Haus und füllt damit die Scheune des Vaters, der ihn von da an schätzt, aber mit Dufþak in eine Feindschaft gerät, die ihm den Tod bringen soll.

5. Zwanzig Jahre alt mißt sich O. auf dem Allding mit *þórálfr Skólmsson* und *Mækólfr*, der sechs Männerstärken hat, im Biegen von Hufeisen und Stemmen eines mit Sand gefüllten Kessels, den er mit dem kleinen Finger hebt.

6. *Asbiorn*, Sohn des *Viruill*, Herrn eines *þorp j Danmork þar er a Vendilskaga hæitir*, ein schöner tüchtiger Mann, hat den Beinamen *prude*, weil er *huerium manni kurtæisare* war. Fahrende Volven weissagen ihm, daß er sich den Tod zuziehen werde, wenn er komme *a Nordmęri j Noregi edr nordr þadan j þat land.* Seine Mutter stammt aber *or Noregi af Hordalande ok Nordmæri* und er geht dorthin zu seinen Verwandten. In Hordaland trifft ihn O., der dreißigjährig nach Norwegen gefahren

* Die Egilssaga selbst nennt ihn *Ormr enn sterki*, ebenso die Landnáma.

ist; sie befreunden sich und *soruzst j fostbrædralag at fornum sid, at huorr skylldе annars hefna, sa er leingr lifde, ef hinn yrde uoppnndaudr.*

Im Frühling will Asbjorn nach Mœri, Verwandte zu besuchen und die Prophezeiung zu erproben. Ormr redet ab, muß aber mitkommen. Asbiorn erfährt dort, *at eyjar .ij. lagu nordr firir lande ok het huortueggi Sandey* ok rede firer inne ytri eyjunne jotunn sa er Bruse heti,* ein Menschenfresser, den niemand bezwingen kann. Noch schlimmer wäre seine Mutter, eine riesige kohlschwarze Katze; kein Mensch wagte sich um ihretwillen auf die Inseln. Asbiorn will hin, läßt sich aber von O. abhalten. Sie verbringen den nächsten Winter bei Asbiorns Vater in Dänemark, ziehen dann auf Vikingfahrten und erwerben Sieg und Ruhm; sie erobern auch Gautland, worüber der Jarl *Herrǫdr* herrschte. Nach einigen Jahren trennen sie sich, O. fährt wieder nach Island, wo inzwischen sein Vater von Dufþak getötet worden ist. O. nimmt sein Erbe in Besitz und rächt den Vater *eftir þui sem segir j Islendinga skra.*

7. Bald nach der Trennung von O. fährt Asbiorn mit vierundzwanzig Mann doch *nordr firir Mœri ok leggr sœint dags at Saudey hinne ytri.* Sie schlagen ein Zelt auf, in dem sie die Nacht verbringen, ohne daß etwas geschieht. Am Morgen geht Asbiorn allein gewaffnet auf die Insel und heißt seine Leute auf ihn warten. Als er einige Zeit weg ist, kommt eine kohlschwarze grimmige Katze ins Zelt, der Feuer aus Nüstern und Mund geht; *œigi var hon ok uel eyg.*** Sie packt einen nach dem andern, zerreißt mit Klauen und Zähnen und verschlingt zwanzig Mann; nur drei entkommen ins Schiff und fahren schleunigst davon. Asbiorn kommt unterdessen in Brusis Höhle. Es ist da stockfinster, plötzlich fühlt er sich gepackt und niedergeworfen und sieht nun den schrecklichen Riesen vor sich. Gegen den Starken gibt's kein Wehren, er reißt Asbiorn die Kleider ab, öffnet ihm den Bauch und bindet das eine Ende seiner Gedärme an eine Eisenstütze an einem Balken, der quer durch die Höhle geht. Asbiorn geht selbst solange im Kreise darum und spricht dazu ein neunstrophiges Sterbelied, bis sein Gedärm aufgewickelt ist; so läßt er sein Leben mit großer Tapferkeit.

8. Die drei Geretteten erzählen ihre Erlebnisse und daß sie glauben, Asbiorn sei tot. O. hört davon in Island und fährt sogleich nach Norwegen. Er überwintert in Trondhjem, im Frühjahr fährt er nach Saudey mit ebensoviel Leuten wie einst Asbiorn. Sie kommen spät abends *at minne Saudey,* schlagen ein Zelt auf und legen sich darin zur Ruhe. *þat segia menn,* wird hier eingefügt, *at Ormr væri primsignndr j Danmorku en hafui kristnnatzst a Islande.* Als O. eingeschlafen ist „sieht“ er eine schöne große Frau an sein Lager treten, die sich *Menglod, dottir Ofotans nordan ór Ofotans firde* nennt. Sie ist Brusis Halbschwester, ihre Mutter war ein

* Weiterhin heißt es dagegen regelmäßig *Saudey, Saudeyjar.*

** Das wird doch wohl heißen sollen: sie hatte den bösen Blick.

Menschenkind und darum ist sie ungleichen Wesens mit Brusi, dem Sohn der Katze. Er *rædr firir eyiunne ytri*, die sichtlich besser ist [als diese kleinere Insel] und ist ein übler Nachbar, der sie noch vertreiben wird. Sie erklärt, O. und seine Absichten zu kennen und findet sie gerecht, da er eines kühnen Mannes Tod zu verfolgen hat. Sie erzählt ihm genau Asbiorns Tod und seinen Todesgesang und erklärt, nicht zu wissen, ob Bruses und seiner Mutter Zauberkunst oder O.s Glück siegen werde. Bruse fürchte keinen Mann außer O. und habe Vorkehrungen getroffen zu seinem Empfang, indem er einen Felsen vor den Eingang der Höhle wälzte, den auch O. nicht wegschaffen könnte. Sie aber gibt ihm Handschuhe, die haben die Eigenschaft, daß es dem nie an Kraft fehlt, der sie an Händen hat. Wenn O. den Riesen besiege, so möge er ihr die Insel einräumen; *en ek mun helldr vera þer i sinne, þuiat mer er þu uel i þokka, þoat vit megim æigi niotazst saker truar þinnar.* Damit verschwindet sie, O. erwacht und wirklich liegen die Handschuhe da und er erinnert sich der Strophen. Er steht auf, weckt seine Leute und fährt hinaus zur Insel [Bruses]. Er heißt seine Mannschaft bis zur selben Stunde des nächsten Tags auf ihn warten und abfahren, wenn er bis dahin nicht zurück sei.

O. geht allein zur Höhle, mit Hilfe seiner Handschuhe, der *Mengladar nautar*, wälzt er den Felsen vom Eingang. Er legt ein *malajarnn* [als ἀποτρόπαιον] in den Eingang und schreitet hinein. Sogleich kommt die Katze mit gähnendem Rachen auf ihn los, er schießt drei Pfeile gegen sie, sie packt sie mit den Kinnbacken und beißt sie entzwei. Nun beginnt ein Ringkampf. *Hefir hon sig þa at Ormi ok rekr klærnar framan j fangit sua at Ormr kiknar vit en klærnar geingu j gegnum klædin sua, at j bæine stod. Hon ætlar þa at bita j andlit Ormi. Finnr hann þa, at honum mun æigi væita; heitr þa a sialfan gud ok hinn hæilaga Petrum postula at ganga til Roms, ef hann ynne kettuna ok Brusa son hennar. Sidan fann Ormr at minkadizst afl kettunar:* er wirft sie nieder und bricht ihr das Rückgrat. Weiter schreitend sieht er den großen Querbalken, durch den kommt ein großer dicker Spieß (*fleinn*) heraus. Er packt ihn, Bruse will ihn zurückreißen, es geht nicht. Bruse reckt sich über den Balken, da packt ihn O. mit beiden Händen beim Bart und zerrt so gewaltig, daß er ihm den Bart mitsamt den Kinnladen bis zu den Ohren hin ausreißt. Sie ringen noch lange, bis O. dem Riesen den Rücken bricht. Sterbend rühmt sich der noch der Pein, die er Asbiorn bereitet; zur Strafe schneidet O. ihm den Blutaar in den Rücken, dann brennt er seine und der Katze Leiche zu Asche. Zwei Kisten voll Silber und Gold nimmt er mit sich, die übrigen Schätze und die Insel überläßt er der Menglǫd. Dann sucht er sein Gefolge und kehrt mit ihm nach þrandheim zurück. Im Sommer unternimmt er die Romfahrt.

9. Heimkehrend hört er in Dänemark von der Schlacht bei Svolder. Er läßt sich für den Winter in Norwegen von Jarl Eirek aufnehmen und rühmt sich einst, als von jener Schlacht die Rede ist, daß *Ormr inn Lange,*

des Königs Olaf Tryggvason Schiff, sich länger würde gehalten haben, wenn er dabei gewesen wäre. Man ärgert sich über die Prahlerei und der Jarl heißt ihn, daß er sich erprobe, in ein Schiff setzen, das von fünfzehn anderen angegriffen wird. O. nimmt nur einen dicken, dreizehn Ellen langen Stock mit sich, mit dem er rasch sieben Schiffe zertrümmert. Darauf heißt der Jarl sechzig Mann ihn auf freiem Felde angreifen; er aber schwingt seinen Stock wie einen Kreisel mit solcher Gewalt, daß niemand sich an ihn wagt. Nun glaubt der Jarl seiner Rede und nimmt ihn in sein Gefolge auf.

O. kommt einst zu Einar, findet dessen Bogen, während Einarr in der Kirche ist, vor der Tür, spannt ihn und legt einen Pfeil so ein, daß er im Bogen steht. Einarr bewundert diese Tat.

O. trägt einst allein einen Mastbaum, den vorher sechzig Mann tragen mußten.

O. kehrt vom Jarl nach Island zurück und stirbt hochbetagt und als guter Christ in Storulfshuolr. Die Leute sagen, er hätte schwerlich vor- oder nachher seinesgleichen gehabt.

Betrachten wir diese Erzählung zunächst wieder ganz für sich, so kann kein Zweifel aufkommen, daß ihr nichts anderes als das Bärensohnmärchen zugrunde liegt. Wir finden es hier in einer Gestalt, die für die Jugend des Helden die bekannten Anleihen beim Starkhanstypus gemacht hat. Ich gehe das einzelne durch.

Wenn Ormr mit sieben Jahren schon ungeheuer stark ist, so brauche ich nur auf S. 29 f., 51 zurückzuverweisen, für das Nichtarbeitenwollen auf S. 32, 49 f. Das zweite Abenteuer ist uns wohlbekannt, oben S. 35 f., 54 f. im Märchen passiert die Sache beim Einbringen von Holz, was eine isländische Darstellung natürlich nicht brauchen konnte, daher hier das Holz durch Heu ersetzt ist; daß der Vater den trägen Sohn schilt, ist uns auch im Märchen begegnet.

Krafttaten beim Mähen wie in Abschnitt 3 kennen wir auch vom starken Hans S. 56. Wenn er die starke Sense zerbricht, die der Vater ihm gegeben, und sich selbst eine ungeheuerlich schwere schmiedet, so zerbricht der starke Hans alle Dreschflegel und macht sich selbst einen ihm passenderen aus zwei Bäumen, die er zusammenbindet *24, *34, einem oder zwei Balken *11, *28, Welle und Wiesbaum *15. Daß der Vater die Sense gibt, der Sohn die neue aus so viel

Pfund Eisen schmiedet, verrät zugleich Erinnerung an die Waffenformel, oben S. 39 ff., 52 ff.

Die vierte Geschichte unseres þáttr ist eine häufige Formel im Märchen vom starken Hans, nur daß der Isländer das Korn des Märchens wieder in Heu verwandelt. Hans bedingt sich, als Drescher angestellt, als Lohn so viel Getreide, als er auf einmal tragen kann, schiebt dann zum Entsetzen des Bauern sämtliches ausgedroschene Korn in einen Riesensack und trägt es auf einmal davon; so erzählen mit kleinen Ausschmückungen und Umbiegungen die Varianten *5, *11, *26, *30, *31, *32, *43, *44 unserer Liste.

Die Krafttaten, die der þáttr unter 5 und 9 erzählt, haben keine spezifischen Entsprechungen im Märchen; das Aufheben mit dem kleinen Finger spielt natürlich auch dort seine Rolle, oben S. 41. Das kann wohl seinen Grund darin haben, daß sie nichts anderes sind als etwas übertriebene Berichte von wirklichen Geschehnissen; denn Orms Gegner ist eine auch sonst bezeugte, kraftberühmte Persönlichkeit und auch die Grettissaga weiß c. 58,7 von ihrem Helden zu sagen, er sei nach allgemeiner Auffassung der Stärkste im Lande gewesen, *síđan þeir Ormr Stórólfsson ok þórálfr Skólmsson lǫgđu af aflraunir.* Wenn aber Ormr die Angreifer durch Wirbeln mit seinem Stocke abwehrt (eine Heldentat die auch in Str. 15 der *Islendingadrápa* des Hauk Valdísarson Carm. norr. 1.80, aus der Wende des 12. u. 13. Jhdts. von *Ormr Stórólfsson* erzählt wird) so haben wir genau dasselbe vom Bärensohn gehört, oben S. 126, Var. 70; S. 220, Var. 203.

Zur Haupttat des Bärensohns dringen wir mit dem sechsten Abschnitt vor; denn in dem schönen und tapfern Asbiorn, mit dem der Held auf der Fahrt in Norwegen Blutbrüderschaft schließt und siegreiche Wikingfahrten unternimmt, erkennen wir klar die auf die Einzahl reduzierten und sagamäßig ausgestalteten Genossen und Schwurbrüder, wie sie der Bärensohn sich auf seiner Wanderschaft gesellt, oben S. 66 ff.

Asbiorn hat — 7. Abschnitt — zunächst wie die Genossen des Märchens allein eine Begegnung mit Brusi, dem Erdmann des Märchens, neben dem wir natürlich auch hier

seine Mutter treffen. Asbiorn sucht den Dämon* gleich in seiner Höhle auf, statt daß dieser zu ihm ins Waldhaus käme. Das Ursprüngliche schimmert noch durch, wenn während Asbiorns Gang nach der Höhle die Mutter des Brusi ins Zelt kommt und Asbiorns Leute tötet. Tiergestalt des Dämons begegnet im Märchen nur in der Einleitungsformel B und nie wird die Katze genannt, die aber sonst als sehr verbreitete Erscheinungsform von Dämonen nahe genug lag.

In der Art, wie Asbiorn von Brusi getötet wird, erkennen wir eine nordisch-grausame Ausgestaltung der Angabe des Märchens, das den Dämon die Genossen im Waldhause mit Haken oder Haaren fesseln, an einen Baum hängen, unter den Sperrbaum zwingen läßt usw., oben S. 83, 221.

Das Zusammentreffen des Helden selbst mit dem Dämon ist in der Saga durchaus stilgemäß als bewußte Rache für den getöteten *fóstbróðir* gefaßt und zu einem einmaligen vereinfacht. Ormr trifft auf der Insel in einer Begegnung, die der þáttr wunderlich genug zwischen Traum und Wirklichkeit schwanken läßt, die Halbschwester Brusis, die ihm allerlei Auskünfte über den Riesen gibt und als Mittel zu seiner Bekämpfung die stark machenden Handschuhe, mit deren Hilfe Ormr allein den Zugang zur Höhle gewinnen kann. Klärlich liegen dieser Figur die Jungfrauen zugrunde, die der Bärensohn zunächst antrifft, als er in die Unterwelt hinabgestiegen ist. Sie zeigen dem Helden im Märchen sich hilfreich auch wo sie nach nicht seltener Auffassung, oben S. 340, als Töchter des Dämons erscheinen, mit Anweisungen und Mitteln für den Kampf. Die stark machenden Handschuhe vertreten hier sichtlich den Krafttrunk, der dem Helden sonst von den Jungfrauen gereicht wird, damit er das Unterweltsschwert regieren könne.** Das Wegwälzen des Steins vor der Höhle

* Die Weissagung, die A. erhalten hat, ist eine Reminiszenz aus der Orvar Oddssaga, die mehrfach auf den þáttr eingewirkt hat: Boer, ZfdPh. 30.$_{66}$ f.

** Auch in der Himinbjargarsaga (Maurer, Isländ. Vs. 312 ff., danach Rittershaus, Isländ. Vm. 14 ff.) erhält der Held von einer Elbin Handschuhe, die ihn so stark machen, daß er gewisse Säulen aus dem Boden zu reißen vermag.

findet sich gewöhnlich in einer ganz anderen Phase des Bärensohnmärchens, oben S. 21; wir wissen aber, daß allerdings eine Reihe unserer Märchen auch den Eingang zur Unterwelt mit einem Steine überdecken, den nur der Bärensohn wegzuwälzen vermag, oben S. 116. Wenn Brusi ihn vorgelegt hat, weil er den Helden und nur diesen fürchtet, so entspricht auch diese Angabe genau dem Märchen, in dem der Erdmann nach mehreren Varianten weiß, daß gerade Hans und nur er ihm gefährlich werden wird, oben S. 171. Daß Menglod, die diesen Namen wohl auch nicht umsonst führt, wirklich eigentlich die erlöste Jungfrau und Braut des Helden ist, geht aus den seltsamen Angaben des þátt über ihre Liebe zu Orm und die Unmöglichkeit einer Verbindung der beiden noch deutlich genug hervor.

Ormr begegnet zunächst die Mutter Brusis, die Katze, und schießt auf sie mit seinen Pfeilen wie Oddr auf die Riesin Gneip. Daß die Waffe versagt, ist nach dem Märchen in Ordnung; getötet wird sie wie auch sonst die Mutter des Erdmanns. In der folgenden Begegnung mit Brusi gehört das uns wohlbekannte Ausreißen des Barts eigentlich in die Waldhausszene, erst die Tötung in die Unterwelt. Wenn Ormr dem Riesen den Blutaar in den Rücken schneidet, so darf man sich vielleicht erinnern, daß er im Märchen dem Dämon hie und da Riemen aus dem Rücken schneidet, oben S. 83, 221, was einem Nordländer sich ohne weiteres zum Blutaarritzen umsetzen mußte. Das Mitnehmen der Schätze kennen wir aus dem Märchen, S. 174 f.

Neben die prosaische Überlieferung der Ormsage stellt sich nun eine mehrfache poetische in Liedern, deren Einzelheiten vom Berichte des þátt nicht selten abweichen. Sie erheischen daher eine genauere Betrachtung.

In einem färöischen Liede, das Hammershaimb, Færöiske Kvæder 2.83 Nr. 12 nach drei Varianten A B C mitteilt — wir wollen es F[1] nennen — wird folgendes erzählt.

Zur Julzeit erscheint ein Alter mit Krücke im Hofe, *Ásbjörn* fragt ihn, wo Gut zu erwerben sei.

*Úti fyri Herjalondum**
liggja oyjar tvinnar,
onnur eitur Sygri
og onnur eitur Minna.

Da wohnt *Brúsajökil.* Asbjörn segelt sogleich nordwärts dorthin (*norđ viđ Herjalond* 7.3, *norđ fyri Herjaroy* 8.2); niemals kommt ihm Gott, noch die Jungfrau, noch der heilige Geist in den Sinn. Gelandet erblickt er Brusis Höhle im Felsen; er heißt seine Leute still auf ihn warten bis zum nächsten Morgen und geht allein in die Höhle. Brusi ist nicht daheim; so nimmt Asbjörn seine reichen Schätze, Kleider und Waffen und trägt sie auf sein Schiff. Da merkt er, daß er seine Handschuhe in der Höhle hat liegen lassen. Trotz Warnung der Seinen geht er zurück in die Höhle und trifft jetzt Brusi. Der macht ihm Vorwürfe wegen seines Raubs, besonders der Waffe wegen, schließt durch Zaubersprüche die Höhle und ringt mit Asbjörn. Sie stampfen in den Felsboden wie in Sand und Lehm, endlich wird Asbjörn niedergeworfen, daß ihm der Hals bricht; den Leichnam hebt sich der Riese im Speiseschrank über der Tür für die Abendmahlzeit auf. Asbjörns Gefolge hört seinen Todesschrei und fährt eilig davon. Die in Norwegen Gelandeten empfängt *Ormar Tórólvsson* (er heißt auch *Ormar sterki*) am Strande und hört von Asbjörns, seines Bruders, Geschick. Er will sogleich nach *Herjalond* (*Herjaroy*), König *Ólavur* will ihm dorthin folgen und ermahnt ihn, Gott, die Jungfrau und den heiligen Geist bei seinem Unternehmen im Sinne zu tragen. Ormar tut so. Er verfährt sonst wie Asbjörn, muß aber noch einmal zurück zum Schiff, sein kleines Boot zu holen; auf ihm erst kann er in die Höhle hineinkommen. Dort trifft er eine Katze, schießt drei Pfeile auf sie; die Katze beißt sie mitten durch. Ormar greift nun zum Schwert und stößt es der Katze ins Herz; von ihrem Fall erbebt die Erde. Nun stürzen fünfzehn Trolle auf Ormar; auch sie werden getötet. Brusi selbst erscheint. Ormar ritzt, was Asbjörn nicht getan, ein Kreuz in die Tür. Er verlangt Buße für den Bruder, der Riese für die Katze, seine Tochter. Sie ringen, Ormar, schon ins Knie gesunken, ruft Gott und den heiligen Olaf an und gelobt, König Olaf sein ganzes Leben zu dienen. Die Kämpfer stampfen in den Boden als wäre es Lehm, der Felsen bricht wie Holz. Der Riese hat einen Bart so lang wie ein Pferdeschwanz, den packt Ormar mit beiden Händen und reißt ihn mit dem anhangenden Fleisch ab. Damit ist des Riesen Kraft dahin, die im Barte saß, den er dreimal täglich zur Stärkung in Goldrauch hing; Ormar bricht ihm den Hals. Man hört seinen furchtbaren Schrei auf dem Schiff, erkennt, daß dies der sterbende Riese sein muß und segnet die Mutter, die seinen Überwinder geboren. Drei große kostbare Steine bringt

* So Hammershaimb nach C, A hat Hellialondum. „Hereyjar sind Inseln unweit der Dollzey“ Bugge a. a. O. 361 A.

Ormar aus der Höhle mit; einen behält er, zwei gibt er dem König und erklärt, ihm lebenslang dienen zu wollen.

Ein zweites färöisches Lied von Ormar — F² — liest man bei Hammershaimb a. a. O. 71, Nr. 11 in den Varianten A B C.

Der isländische Häuptling *Tórólvur* (*af Harđarholti* 29.3) gibt sterbend seinem jungen, schönen und starken Sohne *Ormar* (er heißt auch *Ormar sterki*) dreifachen guten Rat. Er soll in die Dienste des Königs Olaf Tryggvason von Norwegen treten; er soll diesem in allem folgsam sein, aber niemals auf [des Königs Schiff] dem langen Orm rudern, sondern lieber den Troll *Dollur* in seiner Höhle aufsuchen; endlich soll er lieber andere ihn rühmen lassen als sich selbst rühmen.

Ormar segelt nach Norwegen und trifft dort seinen Bruder *Ásbjörn*. Sie gehen in Olafs Halle, der König weist ihm in seiner Halle den Platz des *Einar Tambarskelvi* (B: *Tambarskeggi*) an, weil er älter scheint als dieser; Einar zürnt. Ringkämpfe sollen den Julabend feiern: leicht wirft Ormar jeden Gegner, nur Einar sinkt erst beim zwölften Griff; er versöhnt sich mit Orm.

Am Morgen heißt der König den langen Orm zur Ausfahrt rüsten; auf Orms inständige Bitte aber segelt er lieber auf anderm Schiffe nach dem Riesen *Dollur*. *Norđur fyrir Ytra* geht die Fahrt. Sie sehen eine Höhle im hohen Felsen, vor deren Tür steht der grimmige Riese Dollur. Er sticht in seinem Eisenboot in See, wie der König aber sein Schwert zieht und Gott anruft, weicht er in die Höhle. Ormar erbietet sich, ihm dahin zu folgen; wird er getötet, so möge der König heimkehren und nicht mehr Männer verlieren. Dann geht er ans Land mit einem kleinen Boot unter dem Arm, weil „die Wasser breit waren". Er findet den gewaltig hohen Riesen in der Höhle, nennt ihm, befragt, seinen Namen und fragt seinerseits, ob der Riese nicht gehört habe, daß *Ásbjörn* sein Bruder sei. Sie ringen und stampfen in den Fels, als sei es Lehm. Ormar sinkt ins Knie, da ruft er Gott und den heiligen Olaf an und gelobt, dem sein Leben lang zu dienen, wenn er gerettet würde. Und sogleich nimmt seine Kraft derart zu, daß er den Riesen niederwirft und ihm den Hals bricht. So furchtbar schreit der Überwundene, daß Olafs Leute auf dem Schiffe es hören; sie wollen zurückfahren, da Ormar nun tot sei. Der König aber erkennt, daß dies nicht Orms Stimme war; er hat vielmehr den Riesen getötet und die Mutter sei gesegnet, die ihn aufzog. Ormar hat indeß den Riesen mit seinem Messer getötet, er kommt aus dem Felsen und bringt die Schätze des Riesen, drei schwere Steine mit, die er dem König übergibt. Der bittet Orm, das Christentum anzunehmen, und verspricht ihm seine Schwester. Ormar wird, obschon widerwillig, Christ, und heiratet, nach Trondhjem zurückgekehrt, die Prinzessin.*

* Die Varianten B und C haben nur unwesentliche Abweichungen. B ändert nur den Schluß: O. will weder Christ werden noch des Königs Tochter haben, der nun allein mit den Schätzen nach Trondhjem zurückkehrt.

Hierzu gesellt sich ein schwedisches Lied — S — bei A. J. Arwidsson, Svenska Fornsånger Nr. 8.

Essbiörn Prudhe (auch *E. Frwe(n)kiempe** genannt) und *Ormen starck* lassen von einem *gångekarl* sich sagen, wo rotes Gold zu finden sei. „*J Trollevalk* liegt mehr, als fünfzehn Könige haben; wer aber danach verlangt, den kostet es das Leben." Der Fremde ist am Morgen verschwunden, Essbiörn aber geht in See, *Brusen starck*** aufzusuchen, sollte es auch das Leben kosten. Vorher muß *Ormen Starke* ihm nochmals schwören, seinen Tod zu rächen. In Bruses Hafen angekommen, geht er an Land, setzt seine Leute um den Tisch, sich selbst in Bruses Stuhl; am Abend aber erscheint eine Katze und schleppt ihn fort.

Ormen erfährt *i Bärgen* (Var. *Behren*) den Tod seines *broder* und beschließt sogleich, ihn zu rächen. Er gelobt *Sancte Erich i Rom*, wenn er das Gold gewinne, die Hälfte davon nach Rom zu senden. Er landet in Bruses Hafen und setzt wie Essbiörn seine Leute um den Tisch, den Jüngsten in Bruses Stuhl, sich selbst unter die Tür. Am Abend erscheint die Katze, ergreift den Jüngsten und will ihn fortschleppen. Ormr sticht nach ihr mit seinem Spieß, die Katze beißt [in den Spieß und?] den Mann mitten durch. Fünfzehn Trolle erscheinen und wollen ihn verbrennen. Ormen weicht zum Strande und will fortfahren, aber er hat seine Handschuhe auf einem Steine liegen lassen und geht trotz Abmahnung des Steuermanns nochmal an Land, sie zu holen. Da begegnet ihm Bruse. Er sieht greulich aus: „eine Pferdemähne und ein Bocksbart hängt dir", sagt Ormen ihm, „auf die Brust; du hast Nägel wie Bockshörner, fünfzehn an jedem Finger". Sie packen einander so fest, daß Haut und Fleisch abgehen, vor ihren Tritten der Fels nachgibt wie Lehm. Bruse erklärt sich endlich bereit, sein Leben mit der Hälfte seines Goldes zu erkaufen. Er hebt einen Stein auf und heißt Ormen niedersteigen, das Gold zu nehmen. „So betrügst du mich nicht; soll ich Gold von dir haben, so mußt du mir's in die Hand geben!" Brusen steigt darauf selbst in die Grube, da schlägt Ormen ihm den Kopf ab und lädt soviel Gold auf seine Schiffe, als sie nur tragen können. Die Hälfte davon schickt er nach Rom.

Variante B S. 95 ff. hat wenige Abweichungen. Der Fremde hatte auch hier auf *Trollewalk* verwiesen, *Esbjörn* aber segelt nach *Jiselandh* und wird dort getötet. *Ormen* erfährt seinen Tod *vppå sin borg;* eine dritte ungedruckte Variante gibt an (s. S. 102 Anm.), daß er *i Island* wohnte.

Von diesen Liedern gehören zunächst F¹ und S nahe zusammen.

Das schwedische Lied stimmt, wie man aus den Inhaltsangaben ersieht, in den Grundzügen der Erzählung mit

* *Pru kiempe* in einer ungedruckten Variante, s. d. Anm. S. 102.

** Auch *gamble Brwsen* wird er späterhin genannt.

dem färöischen derart überein, daß eine nahe Verwandtschaft sicher ist. Aber auch formal sind die Lieder nicht unabhängig voneinander, denn die Übereinstimmungen treffen auch den metrisch-stilistischen Aufbau, ja mehrfach den Wortlaut; vgl. z. B.:

F[1].	S Var. A.
1,3 *har kom gongukall gangandi*	1,3 *kom en goder gångekarl*
59,1 *Ormar legði örv á strong*	23,1 *Ormen slåer til med förgylt spiuth,*
aðra og ta triðju,	*däth sölfret rök så vijda,*
kötturin tók móti öllum teim,	*kattan klämbde tänder til,*
hann beit teir af um miðju	*beth mannen af i midia.*
62,3 *út so lupu tey fimtan tröll,*	*Där komme fembtan dysse troll*
tey ristu sínar bjálvar	*alle rysta eld*
21,1 *Svaraði ein af sveinunum,*	26,1 *Ropte dheres styreman*
gull ber hann á hondum:	*som stodh i främbste stambn:*
„Mangir gerast hanskar slíkir	*„Wähl få vj handsker igen,*
heima í várum londum".	*när vj komma hem på land".*
32,1 *So tókust teir hondum saman**,	31,1 *Däth andra taak dhe sammans toge,*
gjördu snarpan leik,	*dhe toge sammans medh vrede,*
so tróðu teir björgið niður	*berget för deres fothom flöth,*
sum tað bleyta leir.	*som dhe hade trådt i leera.*

Neben den weitgehenden Übereinstimmungen finden sich aber nun zahlreiche Abweichungen zwischen den beiden Liedern. Ich gehe sie daraufhin durch und halte die Erzählung beider zugleich mit der des Ormsþáttr (den wir fortan mit þ bezeichnen wollen) zusammen; es wird sich uns daraus sogleich die interessante Tatsache ergeben, daß bald die eine, bald die andere Fassung sich näher zu þ stellt.

Der Figur des Alten, der in den beiden Liedern auf den Aufenthaltsort des Riesen verweist, entsprechen in þ offenbar die *vǫlur*; daß Asbjörn allein den Hinweis bekommt (F[1]), stimmt genauer zu þ als S, wo er mit Orm zusammen den Alten empfängt. Dagegen kennt nur S den Beinamen *Prudhe* und *Fruenkiempe*, der genau zu þ stimmt. Läßt aber S den Alten von *Trollevalk* reden und Esbiörn nach Island segeln,

* Dazu vgl. S. 30,1 *Där dhe händer sammans sloge* und überdies S 30 mit F 31.

so kennt F[1] die beiden Inseln wie þ*; sein *Herjalond* und *Herjaroy* erinnert an das *Hordaland* von þ. Orms Schwur, des Bruders Tod zu rächen, den nur Var. A von S hat, entspricht dem þ, oben S. 346.

Wenn Asbjörn (und nachher Ormr) seine Leute auf ihn warten heißt F[1], so entspricht das genauer der ähnlichen Angabe in þ als das Setzen in S. Das weitere trifft in keinem der Lieder genau mit þ zusammen. Das Erscheinen der Katze (die nicht Brusis Mutter heißt) hat nur S wie þ, das Tier trägt aber dort Asbjörn fort, ohne daß wir über sein weiteres Schicksal mehr erführen, hier nur einen Teil seiner Mannen, während er selbst in die Höhle geht. F[1] hat diesen Höhlengang wie þ, erzählt aber das einzelne ganz abweichend, wie ich nicht näher auszuführen brauche.

Ormr hört vom Tode des Bruders F[1]S = þ, in F[1] in Norwegen, in S nach B auf seiner Burg wie in þ in der isländischen Heimat. Von einer Begleitung des Königs Olaf weiß nur F, nicht S und þ, doch überwintert auch in þ der Held in Trondhjem. Beide Lieder gedenken vor dem Kampfe der Frömmigkeit des Helden, nur F[1] betont den Gegensatz zu Asbjörn, der auf seiner Fahrt nicht an Gott dachte, auch kein Kreuz ritzte wie Ormr. Daß Ormr in der Not des Kampfes ein frommes Gelöbnis Hilfe bringt, hat nur F[1] wie þ**, in S wird das Gelöbnis schon vor der Fahrt abgelegt. Sein Inhalt (Hälfte des Riesenschatzes nach Rom gelobt) stimmt aber in S genauer als in F[1] (König Olaf lebenslang dienen) mit þ (Wallfahrt nach Rom).

In S sucht die Katze den Orm auf, in F[1]þ trifft er sie in Brusis Höhle. Sie zu erreichen, braucht er in F[1] ein

* Sie heißen in der oben S. 352 zitierten Strophe *Sygri* und *Minna*; Hammershaimb vermutet im ersten Verderbnis aus *sydri*, näher liegt aber doch wohl *ytri* zu vermuten, das durch þ ebenso gerechtfertigt wird wie *minni*; B liest ganz verderbt *onnur eitur Sikilsoy og onnur Seggir minni,* C hilft sich mit: *onnur hon er minni og har er Brúsi inni,* was freilich gerade unrichtig ist, da Brusi eben auf der äußeren Insel wohnt.

** Aber in F[1] während des Kampfes mit Brusi, in þ mit der Katze.

Boot, dem vergleicht sich in þ, daß er, an der kleineren Insel gelandet, erst noch zur äußeren fahren muß, wo Brusi wohnt. Er bekämpft die Katze in F^1 þ mit Pfeilen, in S mit dem Spieß. Über den Ausgang sagt S nichts, in F^1 wird die Katze mit dem Schwert, in þ im Ringkampf getötet; das Erbeben der Erde bei ihrem Fall hat nur F^1. Die fünfzehn Trolle F^1 = S fehlen in þ. In F^1 erscheint darauf sogleich Brusi, in S geht Ormr zum Strand und will fortfahren, muß aber nocheinmal zurück, die vergessenen Handschuhe zu holen. Dies Motiv hat F^1 an anderer Stelle, in Asbjörns Abenteuer. þ hat auch ein Handschuhmotiv, aber in ganz anderem Sinne; die Gestalt der Menglod fehlt den Liedern. Der Ringkampf mit Brusi, der lange Bart ist F^1 S þ gemein; S spricht nicht vom Ausreißen des Barts wie F^1 þ, sagt aber doch daß im Ringkampf Haut und Fleisch abgingen (30,1 *Där dhe händer sammans sloge, där flöth både skind och huld*). Dem Riesen wird in F^1 þ das Genick gebrochen, den Blutaar hat nur þ, das Hinabsteigen nur S. Den Schrei des Sterbenden, die Segnung der Mutter des Siegers kennen nur F^1, F^2, der Schatz des Riesen wird überall mitgenommen. F^1 S þ schließen mit Ausführung des frommen Gelübdes, das Ormr getan.

Es ist danach klar, daß S nicht einfach als freie Weiterbildung von F^1 gefaßt werden kann. Es bestätigt sich uns das durch die weitere Beobachtung, daß F^2 einige Stellen hat, die genauer als F^1 zu S stimmen. Man vergleiche:

F^2 24 = (67)	S 16, Var. B.*
Læt hann síni akker falla	*Dhe kasta sina ankar*
á so hvítan sand	*Alt på then hwijta sandh,*
fyrstur steig Ormar Tórólvsson	*Det war Ormen Starke,*
sínum fótum á land.	*Han steeg tå först i landh.*

Die Strophe fehlt bei S in A, vgl. dort aber Str. 12 und 19, deren Anfangszeile *Han hijssade vpp sine silkessägel* mit F^2 22,1 *Vundu teir upp síni silkisegl* zusammentrifft. Ebenso klingen F^2 76, 77 genauer mit S 30, 31 zusammen als mit den entsprechenden Strophen von F^1.

Dies zweite färöische Lied stimmt mit dem ersten in

vielen Stücken überein, ja im letzten Teile sind eine Reihe von Strophen nahezu identisch; ich setze ein Beispiel her:

F[1] 83.	F[2] 84.
Hetta var ikki Ormars röst	*Hetta var ikki feigmanns róp,*
iđ nú mundi ganga til deyđa,.	*eg hoyrdi á hesum bragdi,*
signađ verđi móđirin,	*signađ verđi tann móđirin,*
bitan í munnin legđi.	*matin í munnin lagdi.*

Ebenso sind F[2] 77, 79, 80, 81, 82, 86 = F[1] 69, 70, 72, 81, 82, 84.

Dem stehen aber große Verschiedenheiten gegenüber. Von der ganzen Geschichte Asbjörns hat F[2] nichts als Orms Frage an den Riesen 75,3: *hevur tú ikki hoyrt frá tí, at Ásbjörn er bróđir min*? Es ist klar, daß hier das Ursprüngliche durchaus auf Seite von F[1] liegt. Umgekehrt kennt F[1] nicht den Eingang von F[2]: Orms Jugend in Island, seines Vaters Tod, den Ringkampf mit Einar: hier stimmen die Namen *Tórólv* und *Ísland* zu *Stórólf* und *Ísland* im þ, *Einarr* erscheint im þ auch bei einer Art Wettkampf mit dem Helden. Die drei Lehren sind F[2] eigentümlich; der lange Ormr, auf dem der Held nicht fahren soll, in F[2] entspricht demselben Schiff im þ, auf dem er dort nicht gekämpft hat. Der Kampf mit dem Riesen zeigt wenig Abweichung gegen F[1]. Mit dem Namen *Dollur* statt *Brusi* steht F[2] allein, aber *Ytra* als Name der Insel steht dem Ursprünglichen näher als *Sygri* in F[1]. Und wenn der Held mit Olafs Schwester verheiratet wird, so erinnert das an die Menglod des þ. Daß Ormar das Christentum widerwillig oder gar nicht annimmt, steht in Widerspruch mit der Anrufung Gottes im Kampf.

Endlich wäre noch ein zweites schwedisches Lied (Arwidsson a. a. O. Nr. 9) hier anzuführen, das im ganzen zu den bisher betrachteten Liedern stimmt, im einzelnen aber starke Abweichungen zeigt.

Vllfven Starcke segelt nach *Gijgerhall* gegen *Burssen hvasse.* Vor dem blauen Berge angekommen, fragt er, ob *Faxe* daheim sei. Die Antwort lautet: „Faxe heißt mein jüngster Sohn, er hat nicht seinesgleichen; jeden Abend kommt er heim, drei Wale auf dem Rücken.“ „Ich fürchte ihn nicht!“ Ein altes Weib springt auf ein Gefach zu (*på hölle, hylle*), ergreift ein breites Schwert und haut ihn damit auf den Rücken;

da wird er erst zornig, haut ihr den Kopf ab und wirft sie in einen Winkel. Nun kommt Faxe nach Haus und Vlffven kämpft mit ihm vierzehn Tage lang.

Ormen Starke segelt nach Gijgerhall und fragt vor dem blauen Berg: „Lebt noch *Vlp, kier broder min?*" „Ja" antwortet der in großer Not, „doch morgen muß ich sterben; willst du mich rächen?" Ormen gelobt das nochmals, wie er längst schon getan. So erschlugen „sie" den Faxe und luden soviel Gold auf ihre Schiffe, als sie nur tragen konnten.

Diese sichtlich sehr zerrüttete und fragmentarische Fassung S^2 stimmt ja im großen Ganzen zu S^1, zeigt aber einige eigentümliche, den andern Liedern fehlende Züge, die nicht auf Willkür und Entstellung beruhen können, worüber unten.

Unsere Untersuchung hat bereits darauf aufmerksam gemacht, daß die Lieder öfter entweder das einzelne für sich oder mehrere mit übereinstimmenden Angaben vom þátt abweichen. Da ist es denn von Interesse zu beobachten, daß diese Abweichungen mehrfach eine Entsprechung in eben dem Märchen finden, das wie wir festgestellt haben, auch þ zugrunde liegt. Hierher gehört, wenn F^1 weiß, des Riesen Kraft habe im Bart gesessen, wir haben S. 136 f. in mehreren Varianten dieselbe Angabe gefunden. Wenn in F^2 die Genossen, als sie den Todesschrei des Riesen hören, fortsegeln wollen, weil sie Orm für tot halten, so ist das eine deutliche Reminiszenz an die Treulosigkeit der Genossen im Märchen, die den Helden in der Unterwelt sitzen lassen. Wenn in F^2 der Held des Königs Schwester heiratet, so stimmt dieser Ausgang genauer zum Märchen als die Angaben von S^1 über sein Verhältnis zu Menglod, die freilich sonst wieder ursprünglicher sind. Wenn in S sowohl Essbiörn, als nachher auf ausdrückliche Verfügung Orms der Jüngste sich in des abwesenden Riesen Stuhl setzen, so erinnert das auffällig an den ‚Bärensohn' Feridun, der sich ebenso in des abwesenden Dhohhaks Stuhl setzt, oben S. 232. Bemerkenswert ist weiter das Handschuhmotiv. In þ erhält Ormr von Menglod Handschuhe, die ihm die Kraft geben, den Stein von der Höhle zu wälzen; in F^1 hat Asbjörn, in S Ormr seine Handschuhe in der Höhle vergessen, kehrt mutig zurück und wird nun vom Riesen überfallen. Man könnte denken,

die Helden zeigten eben den Mut Graf Richards von der Normandie, aber hier liegt offenbar eine ganz bestimmte Reminiszenz vor. Es hat hier nämlich das Märchen von der Schlange und ihren Töchtern eingewirkt wie ich es oben S. 93, 100 f. nannte, wo bereits festgestellt wurde, daß dieser Typus mehrfach den Bärensohntypus beeinflußt hat; hier kehrt der Held regelmäßig noch einmal in das Haus des von ihm bekämpften und überwundenen Dämons zurück, weil er dort seine Handschuhe hat liegen lassen. „Schlange und Töchter" hat eine ganze Reihe von Berührungspunkten mit dem Typus „Bärensohn";* das Motiv von den vergessenen Handschuhen scheint auch in einigen Märchenvarianten eingewirkt zu haben: wir haben oben S. 174 mehrfach die Angabe gefunden, der Held sei nocheinmal ins Dämonenreich zurückgekehrt, um etwas Vergessenes zu holen. Das Niedersteigen unter den Stein zum Schatze in S^1 ist doch wohl eine Reminiszenz an die Fahrt in die von einem Stein zugedeckte (oben S. 351) Unterwelt des Märchens; wenn Ormr den Riesen in berechtigtem Mißtrauen voransteigen läßt, so finden wir denselben Zug in der bretonischen Variante 72 und werden ihm im Seifridsliede wiederbegegnen. Endlich aber hat auch S^2, so fragmentarisch gerade dies Lied sein mag, einiges Ursprüngliche; vor allem ist das Schwert, das die Riesin

* Ich habe zum Beweise dafür oben S. 101 einiges aus einer Fassung bei Afanasief angeführt. Zu weiterer Erhärtung stehe hier die Skizze einer Fassung, die Chudjakof, Великорусск. Сказки 2.48 mitteilt. Einer kinderlosen Königin verschreibt der Arzt einen Fisch, den eine Jungfrau reinigen soll. Die Königin, die Jungfrau und die Katze, die das Abgewaschene gefressen, gebären darauf Söhne, die nach Stunden wachsen. Wandernd schießen sie ihre Pfeile, der des Katzensohns fliegt am weitesten und so wird er der „älteste Bruder." Im Walde verirrt, bekämpft er, während die Brüder, die wachen sollten, schlafen, dreimal die Schlange und besiegt sie. In der dritten Nacht setzt er den Brüdern ein Glas hin als „Lebenszeichen": wenn es voll Blut ist, sollen sie ihm zu Hilfe kommen. So geschieht es, die Schlange wird abermals besiegt, der Held kehrt aber auf den Kampfplatz zurück, da er dort seine Handschuhe vergessen hat. Dabei belauscht er die Töchter der Schlange und kann so künftigem Unheil wehren, das uns nicht mehr interessiert.

aus dem Fache holt, doch deutlich das Unterweltsschwert des Märchens, und wenn der Riese im blauen Berge wohnt, so fanden wir ihn auch in der norwegischen Variante 55 im Blaaberg, oben S. 116.

Bei diesem Stande der Dinge verlangen für eine Rekonstruktion der Ormsage neben þ sämtliche Lieder gleichmäßige Berücksichtigung. Ihr genauer Stammbaum wird sich kaum mehr feststellen lassen. Man wird zunächst vielleicht für das Wahrscheinlichste halten, daß sie alle drei aus einem Originale stammten, das natürlich alles das gehabt haben müßte, was ihnen gemeinsam ist und alles gehabt haben könnte, was nur in einem einzelnen sich findet, so weit das nicht etwa mit jenem gemeinsamen Kern in ausschließendem Widerspruch steht. Aber gewiß ist auch die Möglichkeit ins Auge zu fassen, daß es von Hause aus verschiedene Lieder von Orm gegeben hat, die nur ihres im ganzen gleichen, im einzelnen variierenden Inhalts wegen sich nachträglich stofflich und formal beeinflußten und ausglichen.

Nach dieser ebenso umständlichen als notwendigen Untersuchung wird es an der Zeit scheinen, endlich die Frage aufzunehmen, um derentwillen sie unternommen war: wie denn diese Überlieferungen von Orm sich zur Beowulfsage verhielten.

Da ist es uns denn nach allem, was wir bisher kennen gelernt haben, auf den ersten Blick klar, daß Orm- und Beowulfsage in den Grundzügen kraft gleicher Abstammung aus demselben Märchentypus übereinstimmen. In den Einzelheiten weicht vieles ab und das Ursprüngliche liegt da öfter auf Seite des Beowulf.* Auf der anderen Seite aber weisen die Überlieferungen von Orm eine Reihe von Zügen auf, die im Beowulf nicht oder nicht so begegnen, wohl aber im

* Ich brauche das nicht auszuführen, als ein Hauptpunkt sei nur hervorgehoben, daß in den Ormsagen die beiden Phasen in der Erscheinung und Bekämpfung des Dämons — Ober- und Unterwelt — nicht mehr wie im Märchen und Beowulf unterschieden sind.

Märchen ihre Entsprechung haben: Orms jugendliche Krafttaten im einzelnen, die Blutbrüderschaft zwischen Asbjörn und Orm, der Riese fürchtet nur Orm, der Stein vor der Höhle, Ausreißen des Barts, in dem die Kraft sitzt, Verbrennen der Leichen zu Asche. Sind also Beowulfsage und Ormsage voneinander völlig unabhängig, indem sie nur den Ausgangspunkt gemein haben? Ich glaube nicht; denn auch hier stehen den Verschiedenheiten eine Reihe teilweise sehr auffallender Übereinstimmungen zur Seite.

Orms träge Jugend und sein Mißverhältnis zum Vater entspricht den analogen Angaben über Beowulf, oben S. 268, seine jugendlichen Krafttaten stimmen nicht im einzelnen, aber als Motiv zu Beowulfs Schwimmwettkampf, oben S. 272. S. Bugge hat PBB. $12,_{65}$ den Versuch gemacht, den Asbiorn der Ormssage mit dem Æschere des Beowulf zu identifizieren. Das mag hypothetisch bleiben, aber es ist beachtenswert, daß von dem neuen Standpunkte, den unsere Untersuchung gewonnen hat, sich allerdings mit Sicherheit die stoffgeschichtliche Identität der beiden Figuren ergibt, vgl. oben S. 272 A. Der Dämon wohnt im Beowulf im Wasser, wie Brusi am Wasser, es bedarf auch hier besonderer Anstalten, darüber zu ihm vorzudringen, oben S. 352, 353. Der Dämon ist da und dort als Riese gefaßt, dem seine Mutter zur Seite steht, und das Treiben der beiden gleicht in den Ormsagen auffällig dem Grendels und seiner Mutter (oben S. 262 f.). Denn auch Brusi heißt Menschenfresser in þ, legt in F^1 den getöteten Asbiorn in den Speiseschrank, und seine Mutter, die Katze, packt die Gefolgsleute mit Klauen und Zähnen und schleppt sie fort. Nach þ weht ihr Feuer aus Nüstern und Mund und sie hat den bösen Blick, wie Grendel ein häßliches Licht wie Flammen aus den Augen leuchtet. Und die „ungeheuren, stahlharten Nägel“ (oben S. 261) wie er hat nicht bloß die Katze, sondern auch der Riese selbst, der in S^1 Nägel wie Bockshörner trägt. Die Kunde von den Übeltaten des Riesen erreicht Orm wie Beowulf in der Heimat. Sein Ringen mit der Mutter des Riesen ist im þátt in einer Weise geschildert — die Stelle ist oben S. 347 wört-

lich ausgehoben — die mit V. 1541 ff. des Beowulf in der auffälligsten Weise zusammentrifft; das Anrufen Gottes durch den bedrängten Helden kennen auch die färöischen Lieder, setzen es aber in den Kampf mit dem Riesen, S¹ spricht nur von einem frommen Gelöbnis vor der Fahrt. Auffallend ist, wie in F¹ Asbjörns Gottlosigkeit der Frömmigkeit Orms entgegengesetzt wird, wie auch die vom Dämon bezwungenen Dänen im Beowulf als Heiden bezeichnet werden. Das Unterweltsschwert kennt nur S², doch wird auch in F¹ die Riesin im Gegensatze zu þ wie im Beowulf mit dem Schwerte getötet. Hier zeigt Var. B noch eine beachtenswerte Übereinstimmung mit dem Beowulf, da sie in Str. 61 liest: *Ormar kastar örvastreinginn, tekur nú brandin bjarta.* Ormar wirft also sein Schießzeug weg, als er gegen die alte Hexe nichts mit ihm ausrichtet, und greift zum Schwerte: so wirft Beowulf 1531 f. seine Waffe weg, als sie gegen Grendels Mutter versagt, und greift die Alte mit der Faust an, um sie nachher mit dem Unterweltsschwerte zu töten. Der Todesschrei des Riesen in F² hat in Grendels Schreien bei seiner tödlichen Verwundung, oben S. 274, sein Analogon. Höchst auffallend ist, daß in F¹ F² König Olaf die Mutter segnet, die den Helden geboren, wie König Hrodgar die Mutter Beowulfs V. 942 ff.

Überblickt man diese Übereinstimmungen, so muß ebenso ihre Fülle, als ihre besondere Art jeden Zweifel darüber ausschließen, daß hier ein unmittelbarer Zusammenhang vorliegt. Denn sie betreffen zum Teil Züge, die, über das roh Stoffliche hinausgehend, schon die formale Prägung des einzelnen berühren: die aber entwickelt und vor allem erhält und überträgt sich nur bei poetischer Bearbeitung des Stoffes. Es wird also auch hier wie bei der Grettissaga ein liedmäßiger Zusammenhang zwischen den beiden Sagen deutlich. Wie der im einzelnen zu denken sei, wird besser erst erörtert, wenn wir vorher noch eine andere nordische Sage geprüft haben.

5. Bjarki.

Das interessanteste, zugleich aber auch schwierigste Problem, das eine Erörterung der Beziehungen des Beowulf zu nordischer Sage aufgibt, ist das Verhältnis unseres Helden zu *Bǫđvarr Bjarki.* Die Verwandtschaft ist früh bemerkt und vielfach erörtert worden,* ohne daß bisher ein Einverständnis erzielt wäre. Während vor anderen G. Sarrazin in einer ganzen Reihe von Aufsätzen sich bemüht hat, die beiden Sagen als identisch zu erweisen, hat erst jüngst wieder A. Olrik ihren Zusammenhang in Abrede gestellt. Ich vermag die Auffassung des dänischen Forschers in dieser Sache, so sehr mir das einzelne durch seine Untersuchungen gefördert scheint, nicht zu teilen und muß meinen abweichenden Standpunkt begründen. Ich setze Olriks Ausführungen als bekannt voraus und versuche die Zusammenhänge, wie sie mir sich darstellen, so kurz als möglich zu entwickeln.

Aus den reichen Überlieferungen über den nordischen Helden kommt für uns als zunächst vergleichbar nur sein Kampf mit dem Untier an Hrolfs Hofe in *Hleiđargarđr* in Betracht. Wir haben davon im wesentlichen drei Berichte: bei *Saxo* (hg. von Müller-Velschow 1.87), in der *Hrólfssaga Kraka* Kap. 23 (hg. von F. Jónsson S. 68 ff.) und den *Bjarkarímur* IV. 58 ff. (ebd. S. 139 ff.).

In allen drei Berichten ist an dem Abenteuer neben *Bǫđvarr* dessen Genosse *Hjalto-Hjalti* beteiligt, den der Held vorher gegen den Übermut der Hofleute des Königs geschützt hat.

Saxo erzählt das Abenteuer in einem Satze: *Ursum eximiae magnitudinis obvium sibi inter dumeta factum jaculo confecit comitemque suum Hjaltonem, quo viribus major evaderet, applicato ore egestum beluae cruorem haurire jussit.* Zur Erläuterung fügt er noch hinzu: *Creditum namque erat, hoc potionis genere corporei roboris incrementa praestari.*

Dieselbe Geschichte berichten ausführlicher die *Bjarkarímur* IV, 58 ff. mit geringer Variation. *Bjarki* (B.) und

Hjalti (H.) gehen einst aus der Halle, ohne daß das übrige Gefolge davon wußte. H. warnt den Genossen, dem Walde zu nahen, weil dort eine menschenfressende Wölfin haust. Schon erscheint sie schrecklich mit gähnendem Rachen; H. zittert am ganzen Leibe, aber B. geht ihr kühn entgegen und erschlägt sie. Er befiehlt dem H., das fließende Blut zu trinken, wenn er nicht auf der Stelle getötet sein wolle; H. muß sich zu drei Trünken bequemen und wird davon mutig und stark wie ein Troll.

Von Saxo weicht nur ab die Definition des Tiers (*ursus*-*ylgr*) und seines Todes (*jaculo confecit* — *hǫggur svó að i hamri stóð*), alles übrige fügt sich als Ausmalung zu Saxos Bericht.

In den Rimur folgt aber auf dies Abenteuer unmittelbar ein zweites ähnliches. Ein Bär (*grábjǫrn*) pflegte einzubrechen in die Hürden von *Hleiðargarðr*. Man gibt dem B. schuld daran, weil er (bei seiner Ankunft in Hl.) die Hunde erschlagen hat, die den Zugang zum Königshof wehrten. Der König zieht mit dem Gefolge ihm entgegen: „Der soll der erste in meiner Halle sein, der sich dem Tiere entgegenstellt!“ Als der Bär aber brüllend und dräuend losbricht, weichen die Männer zurück; (nur) H. (bleibt stehen und) sieht auf sie. Seine Fäuste sind leer, da wirft der König ihm sein Schwert zu, H. ergreift es und stößt es dem Bären in den rechten Bug, daß er tot niederstürzt. Das war seine erste Ruhmestat, später vollbrachte er mehr; davon empfing er den Namen *Hjalti hinn hjartaprúði*.

Dies zweite Abenteuer Bjarki-Hjaltis fehlt, wie wir sahen, bei Saxo vollständig. Es findet dagegen seine Entsprechung in Kap. 23 der *Hrólfssága Kraka*.

Bjarki ist nach *Hleiðargarðr* gekommen, hat den *Hǫttr* von seinen Bedrängern befreit und ist von König *Hrólfr* samt seinem Schützling in die Gefolgschaft aufgenommen.

„Und als es auf Weihnachten ging, wurden die Männer unfroh.“ Hottr erzählt dem B. auf seine Frage nach dem Grunde, ein großes schreckliches Tier mit Flügeln am Rücken sei die letzten beiden Winter hierher gekommen und habe großen Schaden angerichtet, kein Eisen aber könne

es verletzen und nun kämen zur gefährlichen Zeit gerade die besten Kämpen des Königs nicht nach Haus. Für den Julabend verbietet der König streng seinen Mannen, sich mit dem Tiere einzulassen; „mit dem Vieh mag es gehen, wie es will, meine Mannen will ich nicht verlieren.“ B. geht trotzdem nachts aus der Halle und nimmt den Hott gewaltsam mit, der so voll Angst ist, daß B. ihn tragen muß. Als das Tier erscheint, schreit er vor Furcht und B. wirft ihn ins Moos, wo er sich ängstlich verbirgt. B. tritt dem Tiere entgegen, bringt das Schwert nur mit Mühe aus der Scheide und stößt es dem Tiere von unten ins Herz. Dann schleppt er Hott dorthin und der muß, obschon er sich sträubt, zwei tüchtige Züge vom Blute des Tieres tun und ein wenig von seinem Herzen essen: nun ringt B. mit ihm und Hottr zeigt sich stark und hat von da alle Furcht verloren. Sie stellen das Tier auf die Beine, so daß es aussieht, als wäre es noch lebendig, und kehren unbemerkt ins Haus zurück.

Am Morgen ist das Vieh unversehrt, die Wächter aber sehen das Tier vor der Burg. Der König rückt nun mit seinen Mannen aus; auf seine Frage, wer dem Tier zu Leibe zu gehen sich getraue, ermahnt B. den Hott zu dieser Tat und zum großen Erstaunen des Königs erklärt H. sich bereit, verlangt und erhält aber dazu des Königs Schwert *Gullinhjalti*. Damit haut er gegen das Tier, daß es niederstürzt; der König aber vermutet, daß wohl auch B. an der Tötung Anteil gehabt haben müsse. Hottr soll fortan nach dem Schwerte *Hjalti* heißen.

Als am nächsten Julabend des Königs Berserker heimkehren und jedem in der Halle die gewohnte Erklärung abfordern, daß keiner tapferer sei als sie, packen B. und H. je einen von ihnen und werfen ihn zu Boden. Der König aber stiftet Frieden. B. und H. genießen fortan die höchsten Ehren in der Halle. Hjalti gibt der König den Beinamen ‚*hinn hugprúði*‘, weil er an den Mannen sich nicht rächte, die ihn früher mißhandelt. B. aber erweist sich als der tüchtigste der Kämpen des Königs und erhält dessen einzige Tochter Drifa zur Frau.

Es bedarf kaum der Ausführung, daß die Erzählung, so wie sie hier steht, unmöglich ist: sie entbehrt durchaus des rechten Verstandes. Der zweite Teil paßt nicht zum ersten. Für Hjalti soll nach der Auffassung des Erzählers auch hier die Fällung des Untiers eine Probe des durch den Bluttrank erlangten Mutes sein: er tötet aber einen toten Gegner, ein Tier, von dem er wußte, daß es tot war; aber auch der König ahnt und erhält durch B. bestätigt, daß dieser der eigentliche Held ist. Und trotzdem soll Hrolfr diese Tat, die an das tapfre Schneiderlein erinnert, mit Verleihung des Heldennamens *Hjalti* an den durchschauten Schwindler ge-

lohnt haben. Der unleidliche Widerspruch entsteht in der Saga lediglich dadurch, daß der zweite Teil der Erzählung, Hjaltis Tat, nicht paßt zum ersten, der Tat Bjarkis. Alles ist in Ordnung, wenn man die beiden Taten trennt, und das ist in den Rimur der Fall. Unmöglich also kann die Erzählung der Rimur durch sekundäre Zerdehnung und Spaltung der ursprünglicheren Erzählung der Hrolfssaga entstanden sein, wie F. Jónsson will (Vorrede zur Ausgabe S. XXII); auf ihrer Seite vielmehr liegt hier das Ursprüngliche und die Saga ihrerseits hat die beiden Kämpfe in unmöglicher Weise zusammengezogen.

Zum ersten Kampf der Rimur stimmt in der Saga, daß die beiden heimlich ausziehen, H. vor dem Tiere sich fürchtet, der furchtlose Genosse es tötet und H. gezwungen wird, durch den Bluttrunk sich Mut und Kraft zu holen. Die Saga hat mehr, daß H. auch vom Herzen zu essen bekommt und seine Kraft im Ringen mit B. sogleich erprobt. Das Wiederaufrichten des Tiers, als lebte es, war notwendig, um den zweiten Kampf an diesen ersten zu knüpfen; das Motiv lag dazu bereit in mancherlei Überlieferungen, vgl. Olrik a. a. O. 118 A. (dazu Gram, der die getöteten Räuber aufstellt Saxo 1.30; anders, als Kriegslist 1.159, 180).

Zweifeln möchte man nur, ob das Motiv des heimlichen Auszugs der beiden nicht in den Rimur fälschlich in den ersten Kampf gesetzt ist, wo es ganz unbegründet steht, statt in den zweiten, wo es allein motiviert erscheint. Jedenfalls stammt in der Saga aus dem zweiten Abenteuer die Auffassung des Untiers. In den Rimur ist's ein Bär, in der Saga ein geflügeltes „Tier“, von dem aber der furchtsame H. sagt: *þat er ekki dýr, heldr er þat hit mesta troll.* Pflegte der Bär in die Hürden zu brechen (*í grindur vandist*), so hat dies Ungeheuer schon zweimal zur Julzeit Schaden am Vieh getan und bedroht auch die Menschen. B. bekämpft es heimlich zu Nacht, die Saga schickt ihm den König mit dem ganzen Gefolge entgegen, aber alle weichen zurück vor dem Bären. In der Saga erklärt H. die wiederholte Heimsuchung des gewaltigen Königs damit, daß das Ungeheuer unverwundbar

sei für Eisen (was sich dann aber nicht bestätigt!), außerdem aber Hrolfs beste Kämpen abwesend seien. B. spricht sich darüber verächtlich aus und tötet nächtlicherweile heimlich den bösen Feind. Am Morgen muß dann doch der König mit Gefolge ausrücken und ruft einen Kämpfer auf. Auch hier muß man wohl annehmen, daß niemand sich wagt, indem B. den H. aufruft und dieser sich zum Erstaunen des Königs bereit erklärt. Warum er des Königs Schwert verlangt, gibt die Saga nicht an, er „tötet“ damit das (tote) Tier wie in den Rimur.

Die Erzählung ist vielfach mit dem Beowulf verglichen worden. Olrik hat das, wie erwähnt, scharf abgelehnt. Sehen wir zu.

Vom einzelnen abgesehen tadelt Olrik vor allem, daß die Vergleichung Stücke sowohl aus dem Grendel- als aus dem Drachenkampf Beowulfs habe nehmen müssen, um eine Art Ähnlichkeit behaupten zu können. Das wäre freilich ein berechtigter Einwurf und müßte lebbafte Bedenken erwecken; aber ich finde wirklich, daß der Drachenkampf zu Unrecht beigezogen ist: man reicht mit dem Grendelkampf völlig aus. Daß zwischen diesem und Bjarkis Tat Beziehungen bestehen, scheint mir aber allerdings unzweifelhaft.

Schon die Grundanlage beider Erzählungen stimmt in einer Weise überein, die einen Zusammenhang unleugbar macht. Nach der Hrolfssaga kommt Bjarki aus Gautland, wo sein Bruder König ist, nach Hleidargard und tötet dort zur Nachtzeit ein Ungeheuer, das den Hof des Dänenkönigs Hrolf schon zweimal heimgesucht hat, ohne daß Hrolfs Kämpen das verhindern konnten. Nach dem Beowulf kommt Beowulf aus Gautland, wo sein Mutterbruder König ist, nach Heorot, der Königshalle, die in Hleidargard gestanden haben muß, und tötet dort zur Nachtzeit ein Ungeheuer, das die Halle des Dänenkönigs Hrodgar, dessen Mitregent *Hróđulf* = *Hrólfr* ist, schon mehrfach heimgesucht hat, ohne daß Hrodgars Kämpen das verhindern konnten. Daß eine derart komplizierte Erzählung mit solcher Übereinstimmung auch des Schauplatzes und weitgehender Annäherung in der einen

Hauptperson nicht zweimal selbständig erfunden sein kann, ist doch unabweislich.

Diese unleugbare Übereinstimmung in den Grundzügen berechtigt und verpflichtet uns, nun auch die Einzelheiten scharf auf ihre etwaige Übereinstimmung zu prüfen. Man wird es nicht tadeln, wenn ich dabei neben dem Wahrscheinlichen auch das Mögliche ins Auge fasse.

Bjarki führt sich am dänischen Königshofe so rauh und selbstbewußt ein, wie das in den Sogur gewöhnlich ist; man vergleiche innerhalb der Hrolfssaga nur das ganz analoge Auftreten Svipdags an Adils Hofe (Kap. 14). Beowulf ist nicht weniger selbstbewußt, sein Betragen aber ist gebändigt durch die feine Sitte, die das angelsächsische Epos in der Königshalle walten läßt. Der Fremde nimmt da und dort am abendlichen Gelage teil und gerät da und dort in Streit mit einem Gefolgsmann des Dänenkönigs. In der Saga vergilt er dem Mann, der ihn mit Knochenwerfen roh beleidigt, mit roher Tat, im Epos erwidert er der beleidigenden Rede Unferds mit dem Hinweis auf frühere Taten. Niemals, so darf Beowulf seinem Gegner schließlich erwidern, hätte Grendel dem Hrodgar so viel Schaden zufügen können, wenn Unferd so tapfer wäre, wie er behauptet: „es steht nicht so wohl um die Halle, als ich dachte, wenn ein Tier hier solche Verheerungen anrichten darf", sagt Bjarki, als Hottr ihm von dem Ungeheuer erzählt.* Die gedrückte Stimmung am Königshof infolge seines Erscheinens hebt die Saga (68.10) wie das Epos hervor.

In der Saga ist der Heimsucher ein großes, schreckliches, geflügeltes Tier (*mikit ok ógurligt ok hefir vængi á bakinu ok flýgr þat jafnan* 68,12) und wird gewöhnlich *dýr* genannt, Hjalti aber erklärt einmal: *þat er ekki dýr, heldr er þat hit mesta troll* 68,19 und *óvætt þenna* nennt es der

* Beow. 591 f. *næfre Grendel swá fela gryra gefremede, atol ǽglǽca ealdre þínum, hýnđa on Heorote, gif þin hige wǽre, sefa swá searo-grim, swá þú self talast;* Hrólfss. 68,17, *ekki er hǫllin svá vel skipuđ, sem ek ætlađi, ef eitt dýr skal hér eyđa ríki ok fé konungsins.*

König 70,9: von Grendels Größe, furchtbarer Gestalt und gespenstischen Qualitäten war oben ausführlich die Rede. Das „Tier" ist für Eisen unverwundbar (*á þat bíta ekki vápn* 68,15): wir wissen, daß ein Gleiches von Grendel gilt (oben S. 261: *þone syn-scađan ǽnig írena cyst, gúđ-billa nán grétan nolde*).

Das Untier ist vor Hrolfs Halle schon zweimal erschienen. Das Epos sagt nicht bestimmt, wie oft Grendel vor Beowulfs Ankunft die Halle heimsuchte oben S. 266, das zugrunde liegende Märchen spricht wie die Saga von zweimaligem Erscheinen vor der Begegnung mit dem Helden. Wenn das Tier der Saga gerade am Julabend erscheint, so haben wir dasselbe vom Erdmann der Grettissaga gehört, dessen stoffgeschichtliche Identität mit Grendel uns oben sicher geworden ist. Daß das Tier stets in der Nacht erscheint wie Grendel, wird in der Saga nicht direkt gesagt, geht aber aus der Anordnung des Königs hervor, daß die Männer während der Nacht sich in der Halle halten sollten, um nicht von dem Ungeheuer gefährdet zu werden, sowie aus der Erzählung von Bjarkis Kampf; überdies erkundigt Hrolfr sich 70,2 ausdrücklich, *hvart þat hafi nǫkkut þangat vitjat um nóttina.*

Das Untier hat Schaden gestiftet (*gert mikinn skađa* 68.15), Reich und Vieh verderbt (*eyđa ríki ok fé konungsins* 68.18). Daß es das Vieh heimsucht, geht auch aus 68,23, 70,3 hervor; zugleich aber muß es wie Grendel auch den Menschen gefährlich geworden sein, da Hrolfr seine Mannen nachts über in der Halle bleiben heißt, weil er keinen von ihnen verlieren will.

Daß vor Bjarki schon jemand dem Tiere entgegengetreten sei, wird in der Saga nicht gesagt; sein wiederholtes Einbrechen entschuldigt Hjalti damit, daß die besten Kämpen Hrolfs nicht nach Haus kämen: für den Hof eines Hrolf, wie ihn die Saga sonst schildert, gewiß eine befremdliche Erklärung. Bjarki äußert sich denn auch entsprechend verächtlich über diese Zustände (oben S. 369) und die von Hjalti gepriesenen Kämpen zeigen, als sie dann, wirklich heimgekehrt, Bjarki gegenübertreten, sich ihm keineswegs

gewachsen (Kap. 24). Man wird nach der Erzählung der Saga selbst zu der Annahme gedrängt, daß wie im Beowulf schon vor Bjarki Hrolfs Helden den Versuch gemacht hatten, dem Untier entgegenzutreten, doch ohne Erfolg; vielmehr werden sie, nach Hrolfs Warnung zu urteilen, wohl wie Hrodgars Helden dabei zugrunde gegangen sein.

Der Kampf Bjarkis mit dem Untier weist nun aber große Verschiedenheiten auf gegenüber dem Kampfe Beowulfs mit Grendel. Aber die Erzählung der Saga ist hier auch derart, daß sie offenbar einen ursprünglich besser geordneten Zusammenhang voraussetzt, der in ihr zu einer in sich unmöglichen Geschichte entstellt ist. Nachdem durch unsere bisherige Betrachtung die Identität von Bjarkis Kampf mit dem Beowulfs festgestellt ist, wird es erlaubt sein, den ursprünglichen Zusammenhang vermutungsweise herzustellen; denn mehr als Vermutungen lassen sich hier nicht geben. Vielleicht wird man sich die Sache so denken dürfen.

Das Ungeheuer der Saga wird zweimal getötet: zuerst in der Nacht von Bjarki und dann noch einmal am nächsten Tage von Hjalti. In dieser in sich unmöglichen Darstellung der Saga haben wir oben eine Zusammenziehung zweier in den Rimur noch getrennter Kämpfe erkannt. Veranlaßt aber wurde diese Erzählung, glaube ich, dadurch, daß in der Quelle der Saga noch jener doppelte Kampf Beowulfs gegen Grendel vorlag, der erst in der Halle verwundet, dann in seiner Behausung aufgesucht und wirklich getötet wird. Wir erinnern uns dabei, daß auch im Beowulf Grendel ja sehr seltsam eigentlich zweimal getötet wird: in der Halle und nochmal im Wasser oben S. 288. Man bemerke auch, wie der Ablauf der Phasen sich entspricht: nächtlicher Kampf und Sieg, am Morgen erhält der König Meldung davon, geht mit dem Gefolge das Ungeheuer besehen, das hier nun sogleich nochmals bekämpft werden muß, während im Beowulf mit einer, wie wir oben S. 278 erkannt haben, sekundären Änderung noch Grendels Mutter herauf bemüht wird, ehe man dem Dämon zum zweitenmal zu Leibe geht. Und ich denke, daß auch sonst Einzelheiten der Erzählung der Saga

sich als unverstanden gewordene Reminiszenzen aus dem zweiten Kampfe Beowulfs erklären.

Die Saga hat im ersten und zweiten Kampfe Angaben über das dabei benutzte Schwert, die so unmöglich ursprünglich sein können. Beim ersten Kampfe versagt Bjarki sein Schwert im Augenblicke der Not. Er bringt es nicht aus der Umgürtung und Scheide, nachdem er es gehörig geschüttelt, geht es aber doch heraus und er stößt es dem Tiere ins Herz. Es ist klar, daß hier ein Motiv vorliegt, dessen Pointe verloren ging; außerdem aber widerspricht diese Art der Tötung der unmittelbar vorher abgegebenen Versicherung der Saga, daß keine Waffe dies Ungeheuer zu verwunden imstande war. Ähnlich steht es mit dem Schwert beim zweiten Kampfe: man sieht nicht, warum und wozu Hjalti des Königs Schwert zu seiner Scheintat erbittet und erhält. Ich denke, die beiden Angaben gehören ursprünglich zusammen und es hieß ehemals: Bjarkis eigenes Schwert versagte in der Not gegenüber dem Dämon, den keine (irdische) Waffe verwundet: da fiel ihm das Schwert *Gullinhjalti* in die Hände und damit tötete er den dämonischen Gegner.

Diese Auffassung wird durch eine andere Überlegung noch wahrscheinlicher. *Gullinhjalti* soll des Königs Schwert sein; aber Hrolfs Schwert ist der Sage wohl bekannt und es heißt nicht *Gullinhjalti*, sondern *Skofnungr* (Hrólfss. 91,$_{25}$), hat seine besonderen Tugenden (ebd. 100.$_{9}$ ff.) und wird neben ihm ins Grab gelegt (ebd. 107.$_{7}$ f.); die *Landnámabók* weiß, daß Skeggi es aus dem Hügel raubte und aus mehreren anderen Sögur (*Kormákssaga*, *Laxdœlasaga*), wie aus Hauk Valdisarsons Islendingadrapa klingen sein Name und sein Ruhm uns entgegen. Unmöglich also kann der Sage *Gullinhjalti* je als Hrolfs Schwert gegolten haben. Wohl aber wissen wir, daß der Name *Gullinhjalti* keinem anderen Schwerte so wohl anstünde als dem Unterweltsschwerte, mit dem Beowulf seinen Sieg auf dem Meeresgrunde erringt, von dessen güldener Hilze im Gedichte ausführlich genug die Rede ist. Und wird dies Schwert denn nicht wirklich V. 1677 *gylden-hylt* genannt und hat nicht Kluge schon vor Jahren (Engl. Stud. 22.$_{145}$)

eine Beziehung zwischen den beiden Bezeichnungen hergestellt und vorgeschlagen,* im Beowulf geradezu *Gyldenhilt* zu schreiben? Hrolfr bemerkt von seinem Schwerte 70.24: *þetta sverð er eigi beranda nema þeim manni sem bæði er góðr drengr ok hraustr*; man denkt an die Schwere des Unterweltsschwerts im Märchen, das auch nach dem Epos kein andrer Mensch als Beowulf hätte schwingen können. Der Märchenheld wird, wie wir wissen, durch einen Krafttrunk erst in den Stand gesetzt, es zu schwingen. In der Bjarkisage mußte Hjalti ebenfalls durch einen Krafttrunk gestärkt werden, ehe er seine Tat vollbringen konnte. Wer ist denn aber dieser Hjalti, der hier an die Stelle des eigentlichen Helden getreten scheint? Vielleicht erhalten wir eine Antwort auf diese Frage, wenn wir dem, was die Saga und — im einzelnen abweichend, im ganzen übereinstimmend — die Rimur von Bjarkis Erlebnissen vor seiner Ankunft am dänischen Königshofe erzählen, noch eine kurze Betrachtung widmen.

Die Saga erzählt Kap. 17 ff.:

Hringr, König von *Uppdalir* im nördlichen Norwegen, verliert seine Gattin durch den Tod. Zu neuer Heirat gedrängt, sendet er Werber nach Süden; ein Unwetter aber verschlägt ihr Schiff nach Lappland (*norðr á Finnmǫrk*). Sie treffen dort in einsamem Hause zwei wunderschöne Frauen. Die ältere erklärt, sie sei *Ingibjǫrg,* die Kebse des Finnenkönigs, die ihre Tochter *Hvít* hier, während der König, ihr Vater, auf Kriegsfahrt abwesend ist, geborgen hält vor der Rache eines Königs, den sie abgewiesen. Die Königsboten dünkt das Mädchen so schön, daß sie um sie werben; der alternde Hringr freut sich der schönen Braut und begeht sogleich das Hochzeitsfest.

Hrings Sohn aus erster Ehe, *Bjǫrn,* hat ein Liebesverhältnis mit *Bera,* der schönen Tochter eines benachbarten Bauern. Er haßt die Stiefmutter, die ihn mit ihrer Liebe verfolgt. Als sie ihm einst in Abwesenheit des Vaters unzüchtige Anträge macht, schlägt er sie; da verwandelt sie ihn durch einen Schlag mit dem Wolfshandschuh in einen Höhlenbären (*híðbjǫrn, grábjǫrn*), der von Hrings Vieh sich nähren soll.

Der König findet, heimgekehrt, den Sohn verschwunden, ein Bär aber zerreißt seine Herden. Bera sieht einst das Tier, erkennt in ihm Bjǫrns Augen und folgt ihm bis zu seiner Höhle. Dort steht plötzlich ein

* Holthausen hat jetzt in der 2. Auflage wirklich *Gyldenhilt* in den Text gesetzt.

Mann vor ihr: Bjǫrn, der jede Nacht sein Bärenkleid (*bjarnarhamr*) ablegen darf. Bera teilt von da an seine Nächte. Einst sagt er ihr, daß sie zum letztenmal bei ihm weile, da ihn am Morgen des Königs Jäger töten würden. Bera solle vom König sich geben lassen, was der erlegte Bär unter dem linken Bug trage; dort wird sie einen Ring finden. Sie solle aber nicht von der Königin sich verführen lassen, vom Fleische des Bären zu essen, da sie drei Söhne trage, an denen das sonst sichtbar werden müßte. Er sagt ihr die Namen der Söhne, die alle tüchtig werden sollen, obwohl einer von ihnen der beste werden wird. Für sie hinterläßt er in der Höhle eine Kiste mit drei Böden: Runen besagen, was jedem der Söhne bestimmt ist, dazu drei Waffen, von denen jeder die ihm bestimmte aus dem Felsen ziehen soll, darin sie stecken, wenn die Mutter sie in die Höhle führen wird.

Es geschieht am Morgen alles, wie er gesagt. Bera erhält den Ring vom König und folgt ihm in die Burg, dort zwingt die Königin Bera, vom Fleische des Bären zu essen: ein Stückchen schluckt sie, das zweite spukt sie halb aus, dann verweigert sie heftig, weiteres zu nehmen. Heimgekehrt gebiert sie drei Söhne: der erste ist vom Nabel aufwärts wie ein Mensch gestaltet, abwärts wie ein Elch und wird darum *Elgfróði* genannt, wie der Vater befohlen, der zweite hat vom Rist ab Hundefüße und heißt *þórir hundsfótr,* der dritte ist ein schönes Kind und wird *Bǫðvarr* genannt; ihn liebt die Mutter am meisten.

Die Brüder wachsen wie Gras (*renna upp sem gras*). Aber bei den Spielen der Jugend sind sie wegen ihrer grimmigen Sinnesart gefürchtet. Frodi verstümmelt und tötet sogar einige, und als sie zwölfjährig sind, mag niemand mehr mit ihnen spielen, da keiner ihrer Stärke gewachsen ist. „Sie sind Schwächlinge und gehen in Trümmer, wenn man sie anfaßt (*meiðaz, þá er við er komit*)“ meint Frodi und will in die Welt.

Die Mutter führt ihn zur Höhle und gibt ihm den Teil des Schatzes, den der Vater ihm bestimmt hat. Es ist der kleinste und Frodi damit übel zufrieden; er greift nach dem Griff des Schwertes, das im Felsen steckt, kann es aber so wenig herausziehen wie die Axt; er erkennt, daß diese beiden Waffen ihm nicht bestimmt sind und greift nach dem Heft der dritten. Es scheint ganz locker und leicht zieht er ein kurzes Schwert (*skálm*) heraus. Ärgerlich haut er damit gegen den Fels, aber siehe, die Waffe durchschneidet ihn. Frodi verabschiedet sich jetzt von der Mutter, baut sich in der Wildnis ein Haus und beraubt und tötet Menschen.

Darauf will Thorir ausziehen. Die Mutter führt auch ihn in die Höhle und gibt ihm seinen Anteil am Schatze; Th. greift noch nach dem Schwerte, das sich nicht rührt, während er die Axt leicht aus dem Felsen zieht. Er wendet sich damit nach Elgfrodis Haus. Dieser findet heimkehrend einen Fremden auf seinem Sitz mit herabgezogenem Hut, bedroht ihn mit seinem Schwert, der Fremde rühmt dagegen seine Axt und gibt sich zu erkennen. Des Bruders Anerbieten, bei ihm bleibend mit ihm zu teilen, nimmt er nicht an und fährt weiter. Elgfrodi weist ihn nach Gaut-

land, dessen König eben gestorben ist, und sagt ihm, dort werde König, wer vor versammeltem Volk einen Stuhl, in dem zwei Männer reichlich Platz haben, allein ausfülle; dazu werde Thorir gerade imstande sein. So geschieht es: viele versuchen sich vergebens im Stuhl, den Th. allein erklärt der Schiedsrichter als dem Stuhle angemessen. Das Volk gibt ihm den Königsnamen: er heißt fortan *þórir konungr hundsfótr* und viele Sagen sind von ihm im Schwange. Er wird sehr beliebt und ein gewaltiger Kriegsmann.

Bodvarr erwächst indes zu einem schönen Jüngling. Einst fragt er die Mutter, wer sein Vater wäre, und sie erzählt ihm das Vorgefallene. Er wünscht Rache zu nehmen und geht mit der Mutter zum König, dem sie alles erzählt; Bjorns Ring muß die Wahrheit bekräftigen. Der König möchte Hvit geschont wissen und bietet B. sein Königreich an; der aber weist es zurück, eilt zur Königin, zieht ihr einen Sack über den Kopf und prügelt sie tot; er war damals achtzehn Jahre alt. Hringr stirbt bald darauf und B. nimmt das Reich in Besitz, gefällt sich aber nicht lange dort. Er verheiratet seine Mutter mit dem Jarl *Valsleitr* und zieht davon.

Er reitet zunächst zur Höhle und ihm sitzt das Schwert lose. Das Schwert hatte die Eigenschaften, daß es eines Mannes Mörder werden mußte, so oft es gezogen war, daß man es nicht unter das Haupt legen und nicht auf den Griff stellen, endlich nur dreimal in seinem ganzen Leben schleifen sollte; ‚so beschwerlich verhielt es sich damit'. B. macht darum eine Scheide aus Borke und sucht Elgfrodis Haus. Der Heimkehrende findet den Fremden und sein Roß, erkennt ihn nicht, da er unterm Hut sich birgt, bedroht ihn und ringt mit ihm. Als B. der Hut abfällt, erkennt ihn Frodi und schont ihn, mahnt ihn aber, künftig vorsichtiger zu sein. B. will nicht beim Bruder bleiben wegen seiner Räubereien, Frodi heißt ihn zu König Hrolf ziehen. Er geleitet den Scheidenden, gibt ihm unterwegs einen Stoß, findet ihn zu schwach, zapft sich Blut aus der Wade und heißt es B. trinken: jetzt steht er seinem Stoße und Elgfrodi verheißt ihm, daß er als der stärkste und tapferste Recke sich zeigen werde. Elgfrodi drückt darauf die Hinterklauen in den Felsen und sagt: „Zu dieser Spur werde ich jeden Tag gehen und nachsehen, was in der Spur ist; es wird Erde darin sein, wenn du an Krankheit gestorben bist, Wasser, wenn du ertrunken, Blut, wenn du mit Waffen getötet bist, und ich werde dich rächen, denn ich liebe dich am meisten von allen Menschen."

Nachdem sie sich getrennt, reitet B. zunächst nach Gautland. Thorir ist nicht daheim. Da aber B. ihm vollkommen gleichsieht, meinen die Leute, Th. sei zurückgekommen, setzen ihn auf den Hochsitz und betten ihn zur Königin; sie, die ihn gleichfalls für ihren Gatten hält, wundert sich, daß er nicht mit ihr unter einer Decke liegen will. Als Th. heimkehrt, klärt die Sache sich auf; er empfängt den Bruder freundlich und erklärt, keinem anderen traue er so wohl, daß er wünschte, er hätte so nahe bei der Königin gelegen wie B. Thorir wünscht den Bruder bei sich zu behalten und mit ihm zu teilen, aber B. reitet weiter nach Dänemark.

Kurz vor *Hleiđargarđr* überrascht ihn ein Unwetter. Er kehrt in einem Bauernhofe ein; als er erklärt, daß er zu *Hrólfr* wolle, erzählt die Bäuerin unter Tränen, sie habe dort einen Sohn *Hǫttr*, den haben Hrolfs Mannen in einen Knochenhaufen gesetzt und werfen bei der Mahlzeit mit den abgenagten Beinen nach ihm. B. muß der Bäuerin versprechen, nur mit kleineren Knochen nach ihm zu werfen.

B. kommt nun nach Hleidargard. Er zieht den Hott aus dem Knochenhaufen hervor und setzt den Zitternden in der Halle neben sich. Bei Tische werfen die Männer wieder auf H. und B.; als ein besonders großer Knochen geflogen kommt, schleudert B. ihn auf den Werfer zurück und tötet ihn. Der König nimmt darauf den Starken mit seinem Schützling in sein Gefolge auf. Hier schließt dann der Kampf mit dem Untier sich an.

Kein Leser dieses Buches wird in Zweifel sein, daß in dieser Erzählung der Saga die Einleitungformel A des Bärensohnmärchens deutlich genug zu erkennen ist.

Die Hrolfssaga gibt dem Bärenvater menschliche Abkunft und eine Vorgeschichte, die ziemlich übereinstimmend auch in den Bjarkarimur erzählt wird, siehe die Vergleichung bei F. Jónsson a. a. O. XVI ff. Die Hauptabweichung besteht darin, daß der Vater des Verwandelten — er heißt hier *Bjór*, Jarl von *Áland* — drei Söhne aus erster Ehe hat, *Fróđi*, *þórir* und *Bǫđvarr*, die von der Stiefmutter durch Röcke, die sie ihnen aufdringt, in Elch, Hund und Bären verwandelt werden. Elch und Hund zerreißen sich sogleich gegenseitig, so daß auch hier nur der Bär übrig bleibt.

Diese Vorgeschichte des Bärenvaters ist deutlich sekundär und gehört keineswegs dem Bärensohnmärchen zu. Man findet sie als Einleitung zu verschiedenen Typen; irre ich nicht, so ist ihre eigentliche Heimat im Märchen von den Schwanbrüdern zu suchen. Die Grimmsche Fassung (KHM. 49) stimmt in den Grundzügen nahe zu unserer Erzählung, besonders wie die Rimur sie berichten. Ein König trifft im Walde verirrt eine Hexe und muß ihr, damit sie ihm aus dem Walde helfe, versprechen, ihre Tochter zu heiraten. Sie führt ihn in eine Hütte, am Feuer sitzt dort die Tochter, ein wunderschönes Mädchen, das dem König doch ein heimliches Grauen einflößt. Er führt sie gleichwohl auf sein Schloß und heiratet sie. Aus Furcht, daß sie seinen

sieben Kindern aus erster Ehe Nachstellungen bereite, versteckt er diese — sechs Söhne und eine Tochter — in einsamem Waldhause; die Stiefmutter aber findet zu ihnen und wandelt sie durch übergeworfene Röcke in Schwäne, die dann die Schwester in der bekannten Weise erlöst. Die Stiefmutter wird verbrannt.

Ich lasse mich im übrigen auf eine Erörterung der Einzelheiten dieser Stiefmuttergeschichte nicht ein, da Olrik a. a. O. eine Untersuchung darüber in Aussicht gestellt hat, die meines Wissens bisher nicht erschienen ist. Ihr will ich nicht vorgreifen und nur meinerseits noch anmerken, daß die Erzählungen, die K. Maurer, Isländ. Volkssagen S. 314 ff. und 317 ff. nach alten Liedern mitteilt, vielfach mit unserer Stiefmuttergeschichte sich nahe berühren;* man vergleiche aber auch das Märchen bei J. Árnason, Ísl. þjóðsögur 2.342 ff. (Auszug bei A. Rittershaus, Isländ. Volksmärchen S. 63 ff.) und vor allem das Märchen ebd. 2.386 ff. (übersetzt bei Poestion, Isländ. Märchen S. 244 ff., Auszug bei Rittershaus S. 65 ff.), das mit der Saga aufs genaueste zusammentrifft. In manchen Zügen aber (Tierverwandlung durch Schlag mit dem Wolfshandschuh, Stiefmutter gesteinigt, nachdem ihr ein Sack über den Kopf gezogen) stimmt die *Jónssaga leikara* (ZfdPh. 26.16 f.) nahe mit der Hrolfssaga überein.**

---

* In beiden dient die Stiefmutterformel dem Typus „Hans mein Igel“ zur Einleitung, zugleich aber berühren sie sich vielfach mit Bjorn-Bodvars Geschichte und zwar in manchen Zügen (Namen, Verwandlung in Hundsgestalt) dort mehr mit den Rimur, hier (nur ein Kind, Abneigung gegen die Stiefmutter, Abstreifen des Tiergewands über Nacht) mehr mit der Saga.

** Eine interessante Parallele zu der Kombination des Bärensohnmärchens mit einer Stiefmutterformel bietet die *Saga af Sigurgarði frækna*, deren Überlieferung ins 15. Jahrhundert zurückreicht. Der sehr fragmentarische Auszug, den Jiriczek ZfdPh. 26.15 f. von ihr gibt, genügt doch deutlich erkennen zu lassen, daß auch ihr der Bärensohntypus zugrunde liegt (Einleitungsformel B: drei Brüder, Krähe der Flügel abgeschlagen, Held den Blutspuren nach, tötet sie, befreit drei Schwestern). Auch hier leitet eine Stiefmutterformel die Erzählung ein, sie dient aber hier, die Gefangenschaft, bez. Verzauberung der drei Jungfrauen zu erklären.

Diese ganze Stiefmuttergeschichte hat sichtlich nur den Zweck, die Bärengestalt des Vaters, der für die Fornaldarsaga eben kein natürlicher Bär sein durfte, zu begründen.* Im übrigen ist die Einleitungsformel A klar erkennbar. Das Mädchen folgt in der Saga dem Bären, weil sie in ihm die (bei Verzauberungen bekanntlich nie mit verwandelten) Augen des Geliebten erkennt, in den Rimur aber verirrt sie sich beim Hüten der Kühe und gelangt zufällig in die Höhle: genau wie das Mädchen des Märchens, oben S. 17,57. Nach der Tötung des Bären, (von der auch das Märchen öfter spricht,** oben S. 23) sind die Söhne nur in der Saga geboren, nicht in den Rimur; zu ihrer teilweisen Tiergestalt, die in den Rimur auch Bodvar eignet (er hat an der einen Zehe einen Bärennagel) vgl. oben S. 19, 48. Von dieser Abstammung hat der Held natürlich auch den Namen Bjarki, den die Saga ihm erst später verleiht und anders erklärt. Eigentlich sollte nur ein Bärensohn vorhanden sein; die Saga hat ihm zwei Brüder gegeben, indem sie die Blutbrüder des Märchenhelden zu leiblichen Brüdern machte und so schon hier einmengte, worüber unten mehr. Das rasche Wachstum des Bärenkinds, sein grimmer Sinn, sein Unfug beim Spiel, Ver-

---

* Wir fanden die gleiche Auffassung auch schon im Märchen selbst (oben S. 18) und zwar gerade in einer isländischen Variante (57).

** Nahe zur Saga stimmt die Erzählung Saxos 1.$_{512}$ f. von Ulvos Abstammung. Sie bietet den Eingang der Bärenformel unseres Märchens — Mädchen beim Spiel vom Bären geraubt, der sie in seiner Höhle ernährt und ihr beiliegt — und auch hier wird der Sohn erst nach dem Tode des Bärenvaters geboren, der auf einer förmlichen Jagd getötet und vom Sohne gerächt wird. Dieser Sohn, nach dem Vater *Ursus* genannt (vgl. oben S. 215), ist Ulvos Großvater. P. E. Müller, Not. ub. 312 f. hat hierzu schon ebenso unsere Saga verglichen, als die Erzählung englischer Quellen von *Beorn Beresun*, dem Vater des Jarl Sivard von Nordhumberland († 1055), die A. Olrik, Ark. 19.$_{199}$ ff. genauer behandelt hat. Dieser Beorn hat Bärenohren wie der Märchenheld in den drei S. 19 genannten Fassungen. Daß die Erzählung von Bjarkis Bärenabstammung lediglich als Übertragung der Saga von diesem Beorn Beresun auf Bjarki sich erkläre (A. Orik, Danm. g. Helded. S. 216), zeigt sich nach dem, was oben ausgeführt ist, unhaltbar.

stümmeln und Töten der Kameraden* sind uns wohlbekannt: oben S. 29, 34; eben deshalb geht der Bärensohn wie in der Saga in die Welt. Von Kostbarkeiten in der Bärenhöhle ist im Märchen mehrfach die Rede, oben S. 24, und daß Bärensohn vor dem Auszug eine starke Waffe erhält, wissen wir zur Genüge. Im Märchen ist es meist nicht der leibliche Bärenvater, sondern begreiflicherweise der Pflegevater, der sie beschafft; wenn sie nach der Saga vom Sohne aus dem Felsen gezogen werden muß, so ist hier die wohlbekannte Kraftprobe (oben S. 31) mit der Erwerbung der Waffe verbunden, bei der gewöhnlich eine Probe anderer Art statthat, in der sie selbst Objekt ist (oben S. 41),** ich werde über dies Herausziehen der Waffe bei der Sigmundsage noch zu sprechen haben. Als Erbe vom sterbenden Vater dem Sohne zugewiesen, fanden wir die Waffe auch in bulgarischen Varianten, oben S. 43; der Zusammenhang ist um so auffallender, als dort ganz ähnliche Verheißungen und Warnungen an die Führung des Schwertes geknüpft sind wie in der Saga.

Wenn der waffengerüstete Held in die Welt hineinwandernd nunmehr seine starken Brüder trifft, so liegt hier ganz augenscheinlich eine Entstellung des alten Märchenzusammenhangs vor: der Held trifft zwei Starke, die er sich zu Brüdern verbindet. Die Einzelheiten der Erzählung bestätigen diese Auffassung.

* Zu der drolligen Entschuldigung des Starken: *meiđaz, þá er viđ komit* (oben S. 374) vgl. bes. die russ. Var. oben S. 34: „Gibt er einem die Hand, so ist sie abgerissen“ usw.

** Auch hier stimmt die isländ. Variante 57 nahe zur Saga: der alte Bär gibt dem Sohne noch in der Höhle eine Axt, die alles durchschneidet, und sagt ihm, wenn er zwölf Jahre alt sei, müsse er einen bestimmten Stein wegwälzen können. Hier ist also die Kraftprobe nicht an die Waffe geknüpft. — Auch in Var. *41 gibt der Bär die Waffe, oben S. 52, wie auch seine Stellvertreter, die Räuber in der Höhle S. 48 f., 52.

Eine interessante Parallele bietet auch Herodots Erzählung (IV, 5) von den drei Söhnen des ersten Menschen Targitaos. Als die älteren Brüder die goldenen Werkzeuge (Pflug, Joch, Axt und Schale), die vom Himmel gefallen sind, aufnehmen wollen, wehrt das Gold sie durch Flammen ab; als aber der jüngste naht, brennt es nicht mehr. Er nimmt die Dinge nach Haus und erhält das Königreich.

Die Saga hat die im Märchen leer gebliebene Vorgeschichte der Genossen willkürlich, unter sichtlicher Benützung anderswoher entlehnter Namen und Motive ausgemalt; die Rimur zeigen besonders in Thorirs Geschichte beträchtliche Abweichungen. Aber die Begegnung der Brüder mit Bodvar bietet noch eine Reihe von Zügen, die deutlich auf das Märchen weisen. Wenn B. mit Elgfrodi ringt, so wissen wir, daß Bärensohn mit den begegneten Starken ein Gleiches tut, oben S. 72 f. Hier erweist der Held sich noch schwach und muß erst durch einen Trunk Blut gekräftigt werden, das Elgfrodi sich aus der Wade zapft. Die Saga vermengt da zwei Motive des Märchens: die Blutbrüderschaft mit den begegneten Genossen* und die Stärkung Bärensohns durch langjähriges Saugen — oder auch durch einen Trunk Blut (von dem getöteten Wolf oben S. 92 oder Drachen wie der Bärensohn Siegfried oder Gabilun, wie der junge Hagen Gud. 101, der dort, wie ich Hilde-Gud. S. 211 f. gezeigt habe, gleichfalls als Bärensohn agiert) oder endlich durch den Krafttrunk in der Unterwelt.

Wenn Elgfrodi noch ein „Lebenszeichen" hinzufügt, das durch Erde-Blut-Wasser des Helden Schicksal andeutet, so fanden wir dies weitbekannte Motiv auch bereits im Bärensohntypus. Es steht dort in jenen Varianten, die mit dem Typus „Schlange und Töchter" verquickt sind (oben S. 93, 100 f.), dessen Einwirkung wir oben S. 360 auch in der Ormsage begegnet sind. Hier zeigt überall gerade auch Blut sich im Glase, wenn der Held in Bedrängnis ist und leibliche Brüder wie in der Saga, nicht bloß Blutbrüder, stehen ihm zur Seite. Das Motiv des Lebenszeichens findet sich aber ferner auch gerade in jenen Fassungen, die mit der Saga die Schwertgeschichte gemeinsam haben (oben S. 379), und

* In den Rimur IV, 25 *Elgur talar með ærinn móð: „okkur skulum við vekja blóð látum renna í lítið spor"* usw. ist das Motiv der Blutbrüderschaft noch deutlich erhalten. Die Verwendung als Lebenszeichen fehlt aber nur durch Entstellung; die sinnlose Vermengung des Bluts mit Wasser (Str. 26) stammt offenbar daraus.

hier zeigt das Welken der Pflanze etc. nicht bloß Bedrängnis, sondern wirklich den Tod des Helden an wie in der Saga.* Es ist bekannt, daß dies Motiv vom Lebenszeichen einen festen Platz hat im Zweibrüdermärchen (KHM. 60) und vielleicht ist dies der Grund, daß die Begegnung mit dem zweiten Bruder in der Saga nun tatsächlich nach dem Schema dieses Typus verläuft, wie es im deutschen Epos aus der Wolfdietrichsage bekannt ist.

Ginge es im Schema des Bärensohnmärchens weiter, so käme der Held mit den Genossen jetzt ins Waldhaus, wo diese beim Bereiten der Mahlzeit sich feige bezeigen gegen den Dämon, der sie mißhandelt, bis der Held ihn bezwingt. Der Held der Saga kommt in ein Bauernhaus, hört dort von *Hǫttr*, der am Königshofe bei der Mahlzeit sich feige in den Knochenhaufen verkriecht, macht in *Hleiðargarðr* ihn sich zum Genossen und befreit ihn von seinen Bedrängern. Daran schließt sich sodann die Erzählung vom zweimaligen Kampfe mit dem dämonischen Tier, bei deren erstem sich das Motiv von der Stärkung durch einen Trunk Blutes wiederholt. Hier wird nun die oben schon gezogene Parallele mit der Stärkung des Märchenhelden durch einen Trunk von dem wilden Tier, das er getötet,** vollkommen deutlich und wenn Hjalti nach der Saga neben dem Bluttrunk noch ein wenig vom Herzen essen muß, so wissen wir, daß Sigurd ebenso vom Drachenherz kostet. Und wiederholt das in der Erzählung der Saga so seltsame Ringen Bodvars mit dem gestärkten Genossen nicht auch wieder den Ringkampf des Bärensohns mit dem Genossen?

Ich meine also wirklich, in *Hǫttr-Hjalti* trete uns der

* Hier werden die Genossen auch regelmäßig jeder in einem anderen Land als Könige eingesetzt wie Thorir in der Saga, vgl. etwa oben S. 80 A., Var. 189.

** Das entsprechende Abenteuer des Märchens — der Held in den Wald geschickt gegen einen Bären, Wolf etc., den er leicht bezwingt — ist oben S. 37, 58 ff. besprochen. Es hat, wie sich hier nochmals ausweist, nichts mit dem Kampfe des Helden gegen den „Erdmann“ zu tun, mit dem die Saga es im Gegensatze zu den Rimur (und Saxo) fälschlich verquickt.

Genosse des Bärensohns noch einmal in einer anderen Wendung entgegen. Er wie die Brüder sind nur Abspaltungen aus ein und derselben Figur des Märchens,* ein Verhältnis, das ja durch die Überlieferung selbst damit bestätigt wird, daß die Doppelheit Brüder—Hottr nicht nebeneinander zu bestehen vermag: die Brüder verschwinden in dem Augenblicke, wo Hottr auf die Bühne tritt, so daß selbst das Motiv des Lebenszeichens, das doch so anspruchsvoll in die Zukunft wies, völlig blind bleibt. An die Brüder ist alles geknüpft, was das Märchen von der ersten Begegnung mit den anscheinend so starken Genossen erzählt, die als Blutbrüder willkommen genug erscheinen: die zweite Phase aber, die mit dem Abenteuer im Waldhause einsetzt, darin ihre Untüchtigkeit und Feigheit sich offenbart, hat Hotts Figur den Charakter gegeben. Der feige Genosse des Märchens wird bei Bereitung der Mahlzeit mißhandelt: Hottr bei der Mahlzeit; der Bedränger macht sich dann da und dort an den Helden selbst, ist diesmal aber an den Unrechten gekommen.**

---

* Saxo 1. 87 weiß, daß Bjarco *utebatur præstantis acuminis inusitataeque longitudinis gladio, quem Lövi vocabat.* Der Name wird durch die isländische Überlieferung bestätigt; so wird auch die ungewöhnliche Länge des Schwerts ein echter Zug sein: der Bärensohn hatte also richtig seine riesische Waffe! — Nach der Landnámabók fand *Miðfjarðar-Skeggi,* als er Hrolfs Grabhügel in Seeland erbrach, bei Bjarki und dem König ihre Schwerter *Laufi* und *Skǫfnungr*, bei Hjalti aber eine Axt: weist das nicht auch auf sagengeschichtliche Identität von Hjalti und dem Bruder Bjarkis, der nach der Saga im Gegensatz zu diesem, dem der Vater das Schwert bestimmt, nur die Axt erhielt? [Ich weiß nicht, ob Hjaltis Axt nicht auch durch die *þórðarsaga hreðu* bestätigt wird, die mir nicht zugänglich ist.] — Während Bjarkis Kampf mit dem Dämon verkriecht sich Hjalti ins Moos: genau so verkriechen sich in der oben S. 344 ausgezogenen isländischen Sage von dem Bärensohn *Ásmundur* die Brüder ins Moos, während er den Erdmann im Waldhause tötet.

** Man beachte auch: Hottr wird von Bjarki in einem Knochenhaufen gefunden, der vom Dämon mißhandelte Genosse in einem Winkel, unter der Treppe, der Bank, in einem Haufen Brennholz usw., oben S. 83. Näher noch läge vielleicht, an die Genossen in Var. 220 zu denken, die vom Helden angetroffen werden, wie sie furchtsam einen Wall von Baumstämmen oder Felsblöcken um sich schichten, oben S. 221.

Die sehr starke Umgestaltung der Art, in der der Feige bedrängt wird, erfolgte in der nordischen Sage im Anschluß an das Leben: gesetzliche Bestimmungen bezeugen, daß der Verachtete in der dänischen Königshalle dem *hnútukast* der Tischgenossen preisgegeben war (P. E. Müller, Notae uber. 94), und so fliegt auch dem Flötenspieler des grimmen Skarcatherus Knochen ins Gesicht (Saxo 1,$_{302}$).

Sollte die Saga selbst meiner Auffassung, daß Hottr der Genosse des Märchens sei, nicht auch damit Recht geben, daß sie ihn scheinbar überflüssig so nachdrücklich *Hottr félagi* 69. $_{25}$, 70.$_{14}$ nennt? Und wenn er späterhin vom König den Beinamen *hinn hugprúđi*, in den Rimur sogleich nach Bekämpfung des Untiers *hinn hjartaprúđi* erhält, sollte das wirklich nur zufällig zusammentreffen mit dem Beinamen von Orms Genossen *Asbjorn prude*, der nach dem oben Entwickelten mit ihm stoffgeschichtlich identisch ist? Über die Namen *Hǫttr-Hjalti* weiß ich nichts Einleuchtendes zu sagen; sie sind ja auffällig genug durch ihren deutlich appellativen Sinn. Ich habe oben S. 272 ausgeführt, daß der *Hondscióh* des Beowulf eigentlich der Genosse des Märchens ist. Sollte der seltsame Name vielleicht nicht zufällig mit dem gleich seltsamen *Hǫttr* im Sinne zusammentreffen und alliterieren, sollten die Märchengenossen des Bärensohns in der nordischen Sage etwa einmal *Hǫttr* und *Hanzki* geheißen haben oder gar *Hǫttr* für *Vǫttr* stehen? Der Wechsel des Namens müßte aber vom Helden selbst erzählt worden sein und so auch die innere Wandlung: Bärensohn und Starkhans hat sich, wie wir wissen, aus einem Bettlieger und Aschenbrödel zum Helden gewandelt und wirklich hat ein nordischer Held, von dem ich schon oben andeutete und anderswo ausführen werde, daß die Taten des starken Hans auf ihn übertragen sind, ursprünglich den verächtlichen Namen *Urđarkǫttr* geführt, bis ihm von einem um der trefflichen Dienste willen, die er ihm geleistet, der Ehrenname *Finnbogi* verliehen wird (Finnbogas. c. 4 und 9). Es wäre hier also in der Saga ein Motiv, das eigentlich an dem Helden hing, ebenso zu Unrecht auf seinen Genossen übertragen wie dieser zu Unrecht den stärkenden Bluttrunk tut und das

Unterweltsschwert schwingt. Bei dem letztgenannten Zuge hat die Saga noch deutlich das Bewußtsein dieses Unrechts: Hjalti täuscht den König, indem er vollbracht haben will, was in Wahrheit der Held, Bjarki, getan hat. Wir wissen, daß im Märchen allerdings genau dasselbe statthat: die Genossen maßen sich dem König gegenüber lügnerisch an, die Tat des Bärensohns vollbracht zu haben.

So viel zur Erklärung der nordischen Überlieferung von Bjarkis Kampf mit dem Untier. Den vorauszusehenden Eifer meiner Kritiker wenigstens in etwas zu dämpfen, will ich doch ausdrücklich erklären, daß ich selbst nicht der Meinung bin, alles im vorausgehenden Vorgetragene habe sich stets bis zur Wahrscheinlichkeit erhoben. Ich muß es mir wohl gefallen lassen, wenn man einen Teil dieser Kombinationen unter jene Übungen des Scharfsinns rechnet, die dem Leser leicht ebenso verdrießlich erscheinen, als sie ihrem Urheber ergötzlich waren. Es schien mir nur Pflicht, Wege zu zeigen, auf denen sich ergeben haben könnte, was wir in der Überlieferung finden, und ich muß zufrieden sein, wenn man zugibt, daß wenigstens die Ausgangspunkte meiner Ausführungen nicht im Blauen liegen. Denn diese beiden Dinge glaube ich allerdings einwandfrei festgestellt zu haben: daß die Bjarkisage nicht ohne unmittelbare Beziehung zur Beowulfsage ist und daß sie Elemente über diese hinaus enthält, die aus dem Bärensohnmärchen stammen.

Daß meine Auffassung sich im Widerspruch befindet mit der nachdrücklich ausgesprochenen Meinung eines so ausgezeichneten Forschers wie Olrik, könnte mich ja wohl bedenklich stimmen. Aber ich glaube wirklich, daß Olrik sich hat verleiten lassen, den beiden Denkmälern, die er so liebevoll erläutert hat, Saxo und den Bjarkamal, für seine sagengeschichtlichen Konstruktionen eine bestimmende Stellung einzuräumen, die ihnen nicht zukommt. Es gereicht mir zur Genugtuung, daß ich mich in der Einschätzung Saxos in Übereinstimmung mit Heusler befinde, der ZfdA. 48, 57 ff. an anderen Fällen aus der Skjoldungensage, besonders schlagend wie mir scheint an der Geschichte von Viggi, dargelegt

hat, daß Saxos Berichte nicht so ursprünglich sind, wie Olrik annehmen wollte: er hat einzelnes allein gut bewahrt, zeigt aber zweifellos auch vielfach Änderungen, Fehler, Lücken, wo die parallele isländische Überlieferung den alten Zusammenhang richtiger wiedergibt.* Von hier dürfte ein grundsätzlicher Einwand gegen meine Darstellung nicht zu erheben sein, wenn sie manches gegen und ohne Saxos Zeugnis als alte Sage reklamiert.

Es geht aber auch nicht an, alle Angaben der jüngeren Denkmäler so wie Olrik bei Bjarki tut, schlechthin aus den *Bjarkamál* abzuleiten.** Daß die Erzählung der Hrolfssaga und der Rimur von Hjalti lediglich erfunden sein sollten, um das Verhältnis gutmütiger Überlegenheit Bjarkis über Hjalti, wie es in den Bjarkamal erscheint, zu begründen, ist an sich kaum glaublich: wieso wäre es für diesen Zweck nötig gewesen, Hjalti als einen Feigling zu schildern? Es kommen dazu die oben aufgezeigten, in den Hauptzügen unleugbaren Übereinstimmungen dieser Erzählung mit Zügen des Bärensohnmärchens; sie können weder zufällig, noch etwa erst von der Saga hineingebracht sein, die ja den Namen Bjarki gar nicht als ‚Bärchen' verstand. Wenn die ursprüngliche Erzählung in der Überlieferung starke Veränderungen erfahren hat, die Pointen sogar mehrfach verschoben sind, das Interesse teilweise von Bjarki weg auf Hjaltis Umwandlung gerichtet wird, so darf das nicht hindern, die älteren Zusammenhänge klarzulegen. Denn augenscheinlich hängen diese Veränderungen enge mit der zyklischen Verbindung verschiedener Sagen durch die Gruppierung um *Hrólfr Kraki* zusammen: für die Gestaltung der einzelnen Erzählungen mußte damit in erster Linie die Eigenschaft ihrer Träger als Gefolgsmannen des großen Königs bestimmend werden: und mehr

* Heusler hat in seiner Besprechung von Olriks Buch AfdA. 30,32 auch angedeutet, daß er die Verwandtschaft der Sage von Bjarki mit der Beowulfsage nicht für zufällig halten könne.

** S. 137 formuliert aufs schärfste diesen Standpunkt: alle kæmpesagnene har deres grundlag i Bjarkemål.

und mehr hat fortschreitende Sagenbildung sie in seine Züge und Händel verflochten,* um endlich nach dem letzten Todeskampfe seiner Leiche sie zu Haupt und Füßen zu legen.

6. Beanriogain na Sciana Breaca.

Nach so viel nordischen Sagen verlangt schließlich noch eine irische Überlieferung kurze Erwägung. Unter dem obengenannten Titel, der nach der Erklärung des Herausgebers *„the Queen with the Speckled Dagger“ or with a slight alteration in the letters „the Queen of the Many-Coloured Bed-Chamber“* bedeutet, druckt P. Kennedy, Legendary Fictions of the Irish Celts, London 1866, S. 227 ff. eine Geschichte nach einer Handschrift ab, über deren Alter er nichts aussagt. Ich setze einen Auszug hierher.

Fion, Sohn des *Cumhail*, auf der Jagd von seinem Gefolge getrennt, trifft auf einer Ebene am Strand die zwölf Söhne des *Bawr Sculloge* beim Ballspiel, an dem er sich mit bewundertem Erfolg beteiligt. Während sie ruhen, naht in einem Boote ein Mann, der Fion im Auftrage der Königin von *Sciana Breaca* bittet, ihr gegen die Hexe *Chluas Haistig* (d. h. „Flat Ear“) zu Hilfe zu kommen. F. wendet ein, daß er gegen Hexenkraft nichts vermöge; aber der älteste Sohn des Bawr Sculloge, *Grune Ceanavaltha* (d. h. „Young Bearded Man“) heißt ihn deshalb unbekümmert sein, da er mit seinen beiden Brüdern *Bechunach* (d. h. „Thief“) und *Chluas Guillin* (d. h. „Guillin's Ears“; *Guillin* ist der keltische Vulkan) mit ihm kommen wolle. Er nimmt zwei Haselzweige, die am

* Auch hier kann man sich versucht fühlen, die Anknüpfungspunkte für Einzelheiten noch im Märchen aufzusuchen, mit dem die alte Sage übereingestimmt haben müßte. Bjarki erhält von Rolf, dessen Halle er vom Dämon befreit, dessen Schwester oder Tochter zur Frau, wie der Märchenheld Schwiegersohn des Königs wird (und Beowulf Hrodgars Adoptivsohn!). Wenn er diese Frau erhält, nachdem er ihren Werber getötet, so kann auch Bärensohn seine Erlöste erst heiraten, nachdem er ihren betrügerischen Werber beseitigt, meist getötet hat.

Wasser sich in Boot und Mast verwandeln; so segeln sie ins Land der Königin.

Diese erzählt den Fremden, nachdem sie sie bewirtet: Sie hatte zwei schöne Kinder, die stets am Ende ihres ersten Lebensjahres erkrankten und in der dritten Nacht von der Hexe gestohlen wurden. Eben ist das dritte Kind, nachdem es ein Jahr geworden, zwei Nächte krank gewesen und wird in dieser Nacht gewiß entführt werden, wenn die Fremden das nicht verhindern.

Diese begeben sich in das Zimmer des erkrankten Kindes. Von den Brüdern spielen zwei Schach, während Chluas Guillin wacht; Fion legt sich auf ein Ruhebett und kann trotz aller Mühe sich eines „druidic sleep“ nicht erwehren. Plötzlich überfällt den Ch. G. ein kalter Schauer, das Kind beginnt zu stöhnen und ein langer haariger Arm langt ins Zimmer herein. Ch. G. packt ihn und hält ihn fest, so sehr er zurückzuziehen strebt, bis er ihn ausgerissen hat. Da aber überfällt ihn eine tötliche Schwachheit, die Brüder kommen ihm zu Hilfe, aber wie er sich erholt hat, sind Kind und Arm verschwunden. Da ruft er die Brüder auf: „Grunne, take your arrows, you, Bechunah, your cord and let us pursue the cursed Druidess!“ Sie eilen zu ihrem Boote und fahren darin nach dem verzauberten Turm der Hexe. Er scheint aus eisernen Balken und Platten erbaut, eine fahle, blaue Flamme brennt aus ihm auf jeder Seite und beständig dreht er sich: auf Zauberverse und ein Gebet, die Ch. G. spricht, bleibt er jedoch stehen und ein mächtiger Schlaf überfällt die Hexe. Bechunah schleudert seine Strickleiter aufs Dach, klettert empor und sieht durchs Fenster die Hexe im Zauberschlaf liegen: der Boden ist ganz befleckt von dem Blute, das aus ihrer zerrissenen Schulter strömt. Neben ihr finden sich die drei Kinder. Er schafft sie ins Boot und sie fahren davon. Inzwischen weicht der Zauber von der Hexe, sie verfolgt mit furchtbarem Geschrei die Brüder, wird aber von Grunnes Pfeil getötet.

In diesem Augenblick erwacht Fion, er weiß „by his druidic knowledge“ das Vorgefallene und teilt es der Königin

mit. Die Brüder werden, als sie mit den Kindern landen, froh empfangen, bleiben mit F. drei Monate bei der Königin und erhalten von dieser alljährlich noch ein Boot voller Kostbarkeiten in ihr Land geschickt.

Albert S. Cook, Herrigs Arch. 103.154 ff. hat in dieser Erzählung Beziehungen zur Beowulfsage erkannt, ohne sich über ihre Art irgendwie auszusprechen.* Er rief die Keltisten zur Erklärung des Sachverhalts auf; so viel ich weiß, ist diese Aufforderung ohne Folge geblieben.

Die vorangegangenen Untersuchungen erlauben uns auszusprechen, daß in dieser Erzählung nichts anderes vorliegt, als das Märchen vom Bärensohn, das durch zeitliche, örtliche und persönliche Bindung zur Sage geworden ist, als deren — hier sehr wenig aktiver — Held, der sagenberühmte Fion erscheint. Die Sache ist so unmittelbar einleuchtend, daß sich eine Durchführung des Vergleichs im einzelnen erübrigt; ich darf mich auf einige Bemerkungen beschränken.

Ihr besonderes Gepräge hatte die Märchenvariante, die der Sage zugrunde liegt, dadurch erhalten, daß in ihr der Typus vom Bärensohn mit dem von den kunstreichen Brüdern verquickt war, dessen Einfluß wir bei unserer Analyse der Märchenüberlieferung so häufig festellen mußten (oben S. 71, 115, 165, 206). Daher stammen zunächst die Brüder mit den wunderbaren Fähigkeiten, daher auch das wunderbare Schiff, das uns oben S. 114 f. mehrfach wie hier in der C-Einleitung begegnet ist. Es ist dabei charakteristisch, daß es gerade keltische Varianten sind, die unserer irischen Sage nahe stehen: Nr. 63, 64 (schottisch) und 69 (bretonisch) unserer Liste; 64 eröffnet sogar wie sie mit dem Ballspiel. Ebensowenig ist Zufall, daß ein weiterer naher Verwandter in Var. 210 vorliegt, einer isländischen Fassung, von der ich oben S. 222 f. eine Analyse gegeben habe: ich brauche nicht auszuführen, wie genau dies Märchen mit der irischen Sage zusammentrifft. Es sei hier nur darauf hingewiesen, daß zu

* Er spricht S. 154 A. von einer ähnlichen irischen Erzählung, die Brooke, Hist. Early Engl. Lit. S. 49 anführe; ich kann das Buch nicht einsehen.

dieser isländischen Fassung A. Rittershaus, Isländ. Volksm. S. 177 ff. eine interessante Variante mitgeteilt und S. 181 eine weitere angedeutet hat; dasselbe Märchen findet man — allerdings mit starken Entstellungen und mit einem anderen Typus verquickt — auch in der Flókatrippasaga, von der Rittershaus a. a. O. 44 f. einen Auszug gibt.

Die Märchenvariante, auf der die irische Sage ruht, eröffnet die Erzählung mit einer Verbindung der Einleitungen C und B. Dieselbe Erscheinung zeigen die genannten isländischen Märchen wie S. 222 f. schon hervorgehoben wurde; ähnliches ist uns aber auch sonst begegnet, oben S. 115, 167. Zu dem Erklettern des „Turms" der Hexe vgl. die oben S. 120 f., 225 angeführten Varianten, in denen die Wohnung des „Erdmanns" ebenfalls erklettert wird. Daß seine Behausung sich dreht, bis ein Zauberspruch sie zum Stillstand bringt, haben wir oben S. 123 auch in einer tschechischen Variante gefunden.

Die irische Sage hat also mit der Beowulfsage direkt nichts zu tun: die beiden hängen nur mittelbar durch den gemeinsamen Märchenhintergrund zusammen. Die einzige, auffallende Übereinstimmung zwischen den beiden Überlieferungen liegt, wie schon S. 275 hervorgehoben wurde, darin, daß hier und dort dem Erdmann der Arm ausgerissen wird, nicht wie sonst (so auch in den angeführten isländischen Märchen) abgehauen. Sie möchte schwerlich genügen, einen geschichtlichen Zusammenhang zwischen den beiden Sagen zu konstruieren.

7. Zur Geschichte der Beowulfsage.

Diese ausgedehnten Untersuchungen waren unerläßlich, um mit einiger Zuversicht das Wenige aussprechen zu können, das über die Geschichte der Beowulfsage sich sagen läßt.

Ich glaube, daß aus den voranstehenden Kapiteln folgende Sätze teils als festgestellte Tatsachen, teils als zwingende Schlüsse aus dem Festgestellten sich ergeben:

1. Die Beowulfsage besteht aus zwei Teilen von verschiedenem Ursprunge. Dem ersten Teile — Beowulfs Kampf mit Grendel — liegt das Märchen vom Bärensohn, wie wir es oben nannten, zugrunde, dem zweiten — Beowulfs Drachenkampf — eine verbreitete, stets örtlich gebundene Volkssage, die wir wohl als „Thortypus“ bezeichnet haben.

2. Märchen und Volkssage wurden dadurch zur Heldensage, daß sie von einem *Skop* zum Gegenstand seiner Dichtung gemacht wurden. Dies geschah (vielleicht zuerst in Gautland, jedenfalls aber auch) in Dänemark und zwar wahrscheinlich zu wiederholten Malen.

3. Auf dieser Dichtung beruhen in skandinavischer Überlieferung die Sagen von *Bǫđvarr Bjarki*.

4. Diese Dichtung kam auch nach England, auf ihr beruht das uns erhaltene ags. Epos von *Béowulf*.

5. Die Sagen von *Grettir* und *Ormr* sind an sich unabhängig von der Beowulfsage. Sie zeigen selbständige Übertragungen des Bärensohn-Starkhansmärchens auf historische Persönlichkeiten Islands; die literarische Gestaltung dieser Sagen in Prosa und Liedform blieb aber nicht unbeeinflußt von der literarischen Gestaltung der sagengeschichtlich unabhängigen, aber stoffgeschichtlich identischen Beowulfsage. Das Märchen hat in Island wiederholt literarische Gestaltung ohne Beeinflussung von seiten der Beowulfsage gefunden, z. B. in den Sagen von *Grímr Helguson*, *Ásmundr Flagđagæfa*, *Sigurgarđr frœkni*.

Es sei erlaubt, diesen Leitsätzen noch einige Worte der Erläuterung hinzuzufügen.

Die Handlung des Märchens erscheint in der Beowulfsage mit persönlichen und örtlichen Elementen an die Wirklichkeit geknüpft. Mit ihr stimmen die geographischen Verhältnisse, wie das Epos sie schildert, Länder-, Orts- und Völkernamen finden in Vergangenheit und Gegenwart ihre Entsprechung, seine Persönlichkeiten, ihre Beziehungen und Taten außerhalb der Haupthandlung in Dänemark, Gautland und Schweden werden durch eine lange Reihe nordischer Überlieferungen bestätigt. In zahlreichen Arbeiten sind diese

Dinge seit langem aufgedeckt und immer mehr klar gelegt worden; es bedarf das keiner Wiederholung an dieser Stelle. Der feste Punkt für die Würdigung der geschichtlichen Bestandteile des Epos und seiner Sage liegt in der Persönlichkeit des Geatenkönigs *Hygelác* und seines Zuges ins Land der *Hetware*, der von den fränkischen Historikern bestätigt und als ein geschichtliches Ereignis erwiesen wird, das zwischen den Jahren 512 und 520 sich abgespielt hat. Die Angaben des ags. Gedichtes erweisen sich hierbei als so zuverlässig, daß damit ein günstiges Vorurteil auch für jene Züge seiner einschlägigen Erzählung erweckt wird, die kein Geschichtswerk weiter bezeugt. Gerade in dies Ereignis aber verflicht das Epos auch seinen Helden, ja dieser für sein Volk so unglückliche Kampf soll einen Glanzpunkt in seinem persönlichen Leben bedeutet haben (*nó þæt lǽsest wæs hondgemóta* usw. heißt das V. 2354 in der Sprache des Epos), da seine Kraft und Tapferkeit dem Unternehmen doch noch einen ruhmvollen Ausgang gaben. Denn er hat den *Dæghrefn* getötet, in dem man wohl nicht mit Unrecht denjenigen vermutet, der den *Hygelác* erschlug und er hat durch eine bedeutende Schwimmleistung sich mit reicher Beute und nachdem er vielen Feinden den Tod gegeben, allein zu den Seinen zurück gerettet. Zweifellos ist dies Schwimmkunststück so, wie es V. 2360 ff. erzählt wird, schon sagenhaft aufgeschwellt: die Ausgangspunkte für den Bericht von Beowulfs Anteil am Kampfe können doch recht wohl historisch sein. Ein Beweis ist nicht zu erbringen, aber die Wahrscheinlichkeit spricht offenbar für Authentizität der Grundzüge des Erzählten.

Danach wäre also Beowulf eine historische Persönlichkeit, auf die das Bärensohnmärchen übertragen wäre. Warum eben auf ihn? Das ließe sich nun gerade nach diesen vermutlich authentischen Angaben über den historischen Beowulf recht wohl begreifen. Er zeigt sich in dem Hetwarenkampf als ein durch auffallende Leibesstärke ausgezeichneter Held: die Erzählung vom Bärensohn und starken Hans hat eben hierin Ausgangspunkt und Grundlage. Beowulf zeigt

im besonderen eine ungewöhnliche Stärke in der Faust: mit der bloßen Faust, ohne Anwendung des Schwerts hat er den Dæghrefn getötet. Wer könnte da besser die Rolle des Bärensohns spielen, von dem gesagt wird (oben S. 34), „gibt ihm einer die Hand, so ist sie abgerissen, packt er ihn beim Fuß, so ist er weg, beim Kopf, so ist er ab"? Und mußte die glänzende Schwimmleistung im Hetwarenlande ihn nicht vorzüglich befähigen, Held der Schwimmkunststücke zu sein, die nordische Gewohnheiten, wie ich oben darzulegen versuchte, aus dem Märchen vom starken Hans und Bärensohn entwickelten?

Zweifelhafter scheint mir, ob an dieser Stelle auch der Name des Helden zu nennen wäre. Von all den ungezählten Deutungen, die ihm gegeben wurden, bleibt nach wie vor die wahrscheinlichste die alte und einfachste schon von J. Grimm vertretene, die den Namen aus ags. *béo* und *wulf* als „Bienenwolf" begreift. J. Grimm wollte darunter den Specht verstehen, plausibler wohl erscheint es das Kompositum nach Analogie von altslav. *medvědĭ*, finnisch *mesikämen* (Honighand), schwedisch *sötfot* als einen Tabunamen des Bären zu nehmen (so auch Singer, Schweizer. Märch. 1.72, v. Grienberger, ZföGy. 56.759). Wurde der Name im 6. Jahrhundert wirklich so verstanden, so hätte auch von dieser Seite die Übertragung des Märchens nahe gelegen, dessen Held ja ebenfalls nach seiner bärischen Abstammung den Namen Hans Bär u. ä. führt, oben S. 213 f. Zweifellos bedeutet der Name des mit Beowulf sagengeschichtlich identischen *Bjarki* trotz mancher gegenteiligen Behauptung nichts anderes als „Bärchen" (vgl. zuletzt Olrik DGH. 1. 137). Dieser Name läßt sich sprachlich nicht mit dem Namen *Béowulf* vereinigen. Er scheint aber schon nach seiner Deminutivform wirklich der märchenhafte Appellativname des Bärensohns zu sein, während *Béowulf* sehr wohl der historische Name der wahrscheinlich historischen Persönlichkeit aus dem Hetwarenkampfe gewesen sein kann; denn das Epos gibt denselben Namen der von ihm geschichtlich verstandenen Figur eines Dänenkönigs und die Namen *Biulfus*, vielleicht auch

Piholf, die in Deutschland im 7. und 8. Jahrhundert für geschichtliche Personen begegnen, sind vermutlich mit ihm identisch. Was das Epos sonst an Beziehungen historischen Anscheins von ihm meldet, läßt sich nicht weiter kontrollieren, aber freilich sind weder seines Vaters noch seines Geschlechtes Name durch Alliteration an ihn gebunden. Von den *Wǽgmundingas* könnte man recht wohl sich denken, daß sie zu Beowulf erst mit und durch *Wígláf*, den Genossen des Helden im Drachenkampf, in Beziehung gesetzt wären, wie von Beowulfs Zugehörigkeit zu diesem Geschlechte ja tatsächlich erst in der Drachengeschichte die Rede ist, ja Beowulf noch V. 2150 dem Hygelac versichert, er habe keine Verwandten außer ihm; *Wígláf* wie sein Vater *Weohstán* hängen durch Alliteration mit dem Geschlechtsnamen zusammen. In ähnlicher Bindung steht Beowulf nicht mit seinem Vater *Ecgþéow*, von dem das Epos V. 459 ff. ja eine Geschichte historischen Anscheins bereit hat: er war in den ersten Jahren von Hrodgars Regierung an den Dänenhof geflüchtet, nachdem er den Wylfing *Heaþoláf* getötet; Hrodgar zahlte das Wergeld und nahm den *Ecgþéow* in sein Gefolge auf. Allein diese Angaben wollen sich mit der sonstigen Chronologie des Gedichtes nicht zum besten vertragen* und es könnte vielleicht die Frage gewagt werden, ob dieser Name *Ecgþéow* für den Vater (ursprünglich dann wohl Pflegevater) des Bärensohns *Béowulf* etwa gar ein „redender“ sei, der ihn als Schmied charakterisierte, als der er so oft in den Märchenvarianten erscheint?

* *Ecgþéow* kam zu *Hróðgár*, gleich nachdem dieser, ein junger Mann noch, die Regierung angetreten V. 465 ff. Während dieses Aufenthalts in der Verbannung muß Beowulf geboren sein; damals hat Hrodgar ihn schon gesehen, aber wirklich nur als Knaben, wie 372 ausdrücklich sagt, denn B. war erst sieben Jahre, als *Hréðel* ihn zu sich nahm, um ihn mit seinen Söhnen zu erziehen 2428 ff. Als B. zu Hrodgar kommt, den Grendel zu bekämpfen, hat Hr. fünfzig Jahre regiert (1769) und ist ein kraftloser Greis (1885), hochbetagt (*wintrum fród* 1724) und grau: gleichzeitig soll B. selbst noch ein ganz junger Mann sein 1843. Das stimmt nicht zusammen. Es ist bekannt, daß auch Beowulfs Einordnung in das Geschlecht der Geatenfürsten nicht ganz ohne Schwierigkeit ist; seine Mutter müßte auffallend viel älter gewesen sein als ihr Bruder *Hygelác*.

Noch auf skandinavischem Boden hat das Bärensohnmärchen sich zur Beowulfsage gewandelt. Der skandinavische Ursprung der Grendelsage ist von allem übrigen abgesehen, durch die Identität der Beowulf- und Bjarkisage gesichert. In Dänemark und vielleicht vorher schon in Gautland war das Bärensohnmärchen auf den Gauten Beowulf übertragen und in Lejre lokalisiert worden. Die Annahme, daß dieser Märchentypus im frühen Mittelalter im südlichen Skandinavien bekannt gewesen sei, unterliegt nach dem, was oben über sein Alter beigebracht wurde, keinen Bedenken. Durch die örtliche, zeitliche und persönliche Fixierung wurde das Märchen zur Sage; es wurde im besonderen zur Heldensage, indem ein *scop* es zum Gegenstande seines Gesanges machte und damit den Stoff in Geist und Umwelt der Antrustionen tauchte. Zwischen Beowulf und Bjarkisage bestehen mancherlei Diskrepanzen, in denen das Ursprüngliche, wie wir gesehen, überwiegend auf Seite der ags. Überlieferung liegt. Die dänische Überlieferung ist eben wesentlich jünger und hat, wie schon hervorgehoben, sichtlich dadurch manche Beeinträchtigung erfahren, daß sie zu einer Episode innerhalb der großen Hrolfssage herabgedrückt wurde; deswegen kann doch manches Plus und manche Abweichung gegenüber dem Beowulf in ihr der alten Sage gemäß sein. Überhaupt aber muß für sicher angenommen werden, daß die Sage in Dänemark wiederholt Gegenstand dichterischer Behandlung gewesen ist und sehr wohl konnte ein noch empfundener Zusammenhang mit dem Märchen dazu führen, daß nachträglich aus diesem nochmal Elemente aufgenommen wurden, die in früheren Fassungen nicht vorhanden waren; für diese Annahme ließen sich aus der Geschichte anderer Stoffe tatsächliche Belege beibringen. Eine oder vielleicht mehrere dieser dänischen Dichtungen von Beowulf kamen nach England und daraus ist wohl schon mittelbar, jedenfalls nicht durch einfache Übersetzung, sondern durch eine freie Bearbeitung,* die doch das

* Den mancherlei Momenten, die hierfür schon angeführt wurden, sei hier eine charakteristische Kleinigkeit angefügt. Nach V. 2542 *geseah ðá be wealle . . . stondan stánbogan* dachte der Dichter sich den Eingang

Stoffliche in den Hauptzügen unangetastet ließ, das uns erhaltene ags. Epos hervorgegangen. Daß in dieser Vorlage auch schon der Drachenkampf an die Grendelsage angefügt war, darf zuversichtlich angenommen werden; denn aus der von Sievers beobachteten Analogie mit Frothos Drachenkampf, die ich mir als Benützung des alten Lieds von Beowulfs Drachenkampf durch diese junge Erfindung erkläre, und aus der oben beigebrachten Parallele mit der dänischen Drachensage von Henrik, Minister des Königs Gram Gullkølve (vgl. Saxo 1.31) in Lejre geht der dänische Ursprung auch dieses Teils der Beowulfsage mit Sicherheit hervor. Wahrscheinlich wird also auch die Übertragung auf Beowulf skandinavischen Ursprungs sein.*

Es wird ja nun freilich vielen befremdlich genug erscheinen, daß hier ein Buch über die Beowulfsage geschrieben werden konnte, ohne daß des berühmten Heros *Béaw* bisher auch nur mit einem Worte gedacht ward, jenes Heros, von dem doch alle Darstellungen der Beowulfsage geradezu ihren Ausgang zu nehmen pflegen. Denn darin ist die bisherige Forschung einig, daß nicht Beowulf, sondern der anglische

---

zur Grabkammer, in der der Drache hauste, gewölbt. Das ist aber spezifisch englische Anschauung: nach S. Müller, Nord. Altertumskunde 1.95 finden sich nur in England und Irland überwölbte Grabkammern, nie in Skandinavien. Und zwar sind diese Gewölbe in der Tat, wie das *stánboga* besagt, aus Steinen hergestellt.

* Was die Übertragung veranlaßte, ist mir wenigstens nicht mehr erkenntlich. Die Hrolfssaga schildert den dämonischen Gegner Bjarkis, der mit Grendel sagengeschichtlich identisch ist, im einzelnen zweifellos mit phantastischen Zügen im Stile der Fornaldarsaga. Die drachenartige Gestalt aber würde als ursprünglich gelten müssen, wenn die Etymologie Grendel = Schlange (Kögel ZfdA. 37. 275) zurecht besteht. Daß der dämonische Gegner Bärensohns in der Unterwelt im Märchen oft genug Drachengestalt hat, wissen wir. Der Beowulf schildert ihn als Riesen; man könnte sich denken, daß die Erscheinung des Erdmanns in der ursprünglichen Sage ähnlich zwischen menschlicher und Drachengestalt verdämmerte wie Dhohhak bei Firdausi, oben S. 232 A. Wäre dies richtig, so würde man wohl verstehen, daß auf Beowulf noch eine ausgesprochene Drachensage übertragen ward. Es ist aber nicht vollkommen sicher, ob der Name Grendel schon der skand. Sage eigen war; vgl. unten.

Stammesheros *Béaw(a)* oder *Béow(a)* der eigentliche und ursprüngliche Träger der Sage war, die erst nachträglich von ihm auf den Gauten *Béowulf* übertragen wurde. Allein diese Meinung ist, so zuversichtlich sie seit einigen Menschenaltern als etwas beinahe Selbstverständliches ausgesprochen und überliefert wird, in Wahrheit eine völlig unbewiesene und, wie ich gleich hinzufügen will, m. E. unrichtige Hypothese. Sie hängt aufs engste zusammen mit jener von Müllenhoff formulierten mythischen Ausdeutung der Beowulfsage, die oben schon abgelehnt und, wenn die Ausführungen dieses Buches zu Recht bestehen, beseitigt ist. Diese Ausdeutung aber erwuchs zum guten Teile geradezu aus den Spekulationen, die man an die einleitende Erzählung des ags. Epos von Hrodgars Vorfahren *Scyld Scéfing* und *Béowulf* in Verbindung mit den Angaben ags. Genealogien und englischer Chroniken knüpfte, die von einer Königsreihe *Scéaf-Scyld-Béaw-Tǽtwa* zu melden wissen. Die Forschung hat unter Müllenhoffs Führung aus dem, was die Überlieferung von *Scéaf* und *Scyld* mit mannigfachen Variationen erzählt und aus der Ausdeutung der in der Überlieferung ebenfalls stark schwankenden Namen uralte anglische Mythen gewonnen, oder richtiger einen zusammenhängenden und in sich fortschreitenden Mythus, in dem angeblich „der Anfang und die Einführung der alten deutschen Kultur“ dargestellt sein sollte. A. Olrik, DGH. 1.223 ff. hat sich neuerdings gründlicher als andere, die diesen Mythus vor ihm angezweifelt haben, mit der Überlieferung beschäftigt, aus der man ihn gewann. Man muß vielleicht zugeben, daß seine Darstellung nicht in allen Punkten gleich einwandfrei ist, das Verdienst bleibt ihr: den mythologischen Spukgestalten, die jene Deutung heraufbeschwor, hat sie ihr Flackerleben ein für allemal ausgeblasen. Wir haben danach keine Ursache uns mit *Scyld* und *Scéaf* weiter zu befassen. Nur über *Béaw* und seine Beziehung zu *Béowulf* wäre noch ein Wort zu sagen. Was die Sage von diesem Sohne des Scyld, *Beaw*, *Beo*, *Beowinus*, *Boerinus*, *Bedwig*, *Beadwig*, *Bedwagius* und wie er sonst mit starken Schwankungen in den Quellen genannt wird, etwa zu melden wußte, ist uns voll-

ständig unbekannt; denn auch die Erzählung des Beowulfepos von Scylds Sohne *Béowulf,* der in der Königsreihe dieser Dichtung an Stelle des *Béow* usw. der ags. Genealogien steht, enthält nicht das geringste charakteristische Moment, an dem eine Untersuchung einsetzen könnte und der altnordische *Bjár(r)* ist wieder nichts als ein Name. Die Lücke in der Überlieferung hat man nun durch die Behauptung ausgefüllt, dieser *Béaw* sei ursprünglich der Held des Grendel- wie auch des Drachenkampfes gewesen; selbst Olrik a. a. O. 246 mag das nicht in Zweifel ziehen. Für diese Auffassung war der Hauptgrund zunächst doch durchaus die mythische Ausdeutung der Beowulfsage, die für uns nicht mehr in Betracht kommt. Eine Bestätigung seiner Auffassung aber fand Müllenhoff späterhin (ZfdA. 12.282) in jener Urkunde aus Wiltshire vom Jahre 931, in der ein *Grendles mere* in der Nähe von *Béowan hammes hecgan* erscheint. In dem Nebeneinander der beiden Namen fand und findet man einen Beweis, daß *Béowa* der eigentliche Träger der Grendelsage war. Diese Urkunde nun ist ein auch für uns diskutables Moment, das einzige, das überhaupt für jene Meinung ernsthaft ins Feld geführt werden kann. Wie steht es aber mit diesem Zeugnis? Man kann sich vielleicht damit abfinden, daß hier die Vorgeschichte eines Epos, das um 700 entstanden ist, dessen geschichtliche Verhältnisse in der Zeit um 500 wurzeln, aus einer Urkunde von 931 gewonnen werden soll, gewonnen aus Ortsnamen, über deren Alter wir nichts wissen. Die sagengeschichtliche Verwendung der Urkunde setzt aber weiter als sicher voraus, daß dies räumliche Nebeneinander der Namen kein Zufall ist und daß vor allem unter dem *Béowa*, nach dem das *ham* sich nennt, nur der Heros *Béaw* usw. verstanden sein kann. Allein diese Behauptung ist nicht nur unbewiesen, sondern im höchsten Grade unwahrscheinlich. Daß ein *Grendles mere* ebenso wie die sonst bezeugten *grendles pyt*, *syl* oder *bec* nach dem *Grendel* der Sage benannt wären, ließe sich, obwohl es auch schon bezweifelt wurde*, verstehen: die Benennungen

* Vgl. PBB. 20, 157, wo auf den appellativen Sinn des Worts Gewicht gelegt wird. Man dürfte aber auch fragen, ob der Name denn überhaupt

lassen sich rechtfertigen, aus dem was die Sage von ihrem Grendel und seiner Wohnung im Wasser erzählt. Denn dies ist doch eine selbstverständliche Forderung: nur dann darf angenommen werden, daß eine Lokalität direkt nach dem Sagenhelden und nicht etwa nach einem zufälligen Menschenkinde, das seinen Namen führte, benannt sei, wenn sich aus der Sage selbst eine Erklärung für die Benennung gerade dieser Lokalität nach dem Helden ergibt (Typus: *lectulus Brunihildae*). Wieso aber ein *ham* nach dem Helden der Grendelsage benannt sein sollte, ist schlechterdings unerfindlich und darum bleibt es in höchstem Maße unwahrscheinlich, daß unter dem *Béowa* jener Urkunde der Träger der Grendelsage zu verstehen sei.

Wenn man aber selbst das sehr Unwahrscheinliche zugeben wollte, daß hier wirklich *Béowa* als Held der Beowulfsage bezeugt würde, so wäre damit immer noch nichts gewonnen. Denn immer noch ließe *Béowa* sich als Koseform für *Béowulf* verstehen, und wenn man selbst das nicht zugeben will (obwohl auch *Bjarki* in der Saga selbst den Kosenamen *Bǫkki* führt), so könnte immer noch, abgesehen von den sprachlichen Schwierigkeiten einer Vereinigung der Namen *Béowa* und *Béaw* etc., dieser *Béowa* neben dem ähnlich benannten König der Genealogien genau so als eine vollkommen getrennte Persönlichkeit stehen, wie im Epos der Grendelsieger *Béowulf* nicht das mindeste zu tun hat mit dem alten Dänenkönig *Béowulf*. Wie die Verschiedenheit der Namen für den Scyldsohn zu erklären sei, und wer er eigentlich war, weiß ich nicht, weiß, so viel ich sehe, auch sonst niemand

der Beowulfsage von Haus aus zugehörte. Im Märchen war der Dämon unbenannt, in der Sage fand er ja jedenfalls dadurch leicht einen Namen, daß er mit einer Figur aus dem heimischen Dämonenglauben identifiziert ward, deren Qualitäten (Wohnung im Wasser, Menschenfresser) den Angaben des Märchens entsprachen. Diese Identifizierung konnte leicht in England neu vorgenommen werden, Grendel könnte also ganz wohl ein englischer oder sächsischer Wasserdämon sein, der vielleicht Träger von mancherlei da und dort lokalisierten Volkssagen war, die mit der Beowulfsage an sich gar nicht zusammenhingen.

und wird vielleicht solange niemand wissen können, als uns verborgen bleibt, was von ihm denn eigentlich Charakteristisches erzählt wurde. Für uns genügt hier aber auch die Fesstellung, daß in der Überlieferung keinerlei Anhalt für die Meinung gegeben ist, der Sohn des Scyld sei je Träger der Beowulfsage gewesen.

In der Tat ist diese Annahme ja auch ganz unmöglich, wenn die Beowulfsage von Hause aus nordischen Ursprungs ist, und niemals zeitlich und örtlich wo anders gestanden hat, als dort, wo das Epos sie zeigt: dies aber glaube ich in den vorstehenden Kapiteln bewiesen zu haben. Die Beowulfsage ist von der Bjarkisage nicht zu trennen, sie ist mit ihr bei allen Variationen der Überlieferungen im einzelnen geschichtlich identisch.

Wenn nun die dänische Version den Kampf mit dem Dämon an Hrolfs Hof legt, die englische aber in Hrodgars Halle, als dessen Mitregent auch nach der englischen Darstellung (Beowulf V. 1015 f., 1180 f., Widsiþ V. 45 f.) *Hróþulf* = *Hrólfr* erscheint, so ist damit eben erwiesen, daß die Beowulfsage von Hause aus dem Sagenkreise um Hrodgar zugehört; es wird also von dieser Seite her positiv bewiesen, daß der Sohn des Scyld niemals Träger der Grendelsage gewesen sein kann. Dies um so mehr als sich ja, wie mir scheinen will, recht wohl erkennen läßt, warum das Bärensohnmärchen gerade an Hrodgars Hofe lokalisiert ward. Die Halle Heorot als Hrodgars und Hrodulfs Königssitz wird durch den *Wídsíþ* bestätigt; daß Hrodgar aber den Königssitz in Lejre herrlich ausgeschmückt hat, weiß auch die Lejrechronik zu melden (*divitiis multiplicibus ditavit* SRD. 1. 224). Damit war der Punkt gegeben, an dem das Märchen einhaken konnte: beginnt es doch, wie oben nachgewiesen, in der B-Form mit der Erzählung von einem König, der ein besonders kostbares Haus erbaute. Auch hier aber wird verständlich, daß in der Bjarkisage *Hrólfr* an Stelle Hrodgars erscheint, schrieb doch dänische Sage ihm die Erbauung Lethras zu, von dessen glanzvoller Ausstattung sie nicht weniger enthusiastisch als der Beowulf spricht (*oppidum a Rolvone con-*

structum eximiisque regni opibus illustratum, caeteris confinium provinciarum urbibus regiae fundationis et sedis auctoritate praestabat Saxo 1.89).

Ist die Beowulfsage mit der von Bjarki sagengeschichtlich identisch, so ist ihre Identität mit den Sagen von *Grettir* und *Ormr* nur eine stoffgeschichtliche. Über das Verhältnis dieser beiden Sagen zum Beowulf und untereinander haben Bugge und Boer sich ausführlich, aber durchaus widersprechend geäußert. Nach Bugge erklärten sich die Tatsachen der Überlieferung aus folgendem Hergange. *Kali Kolsson* — bekannter als *Rǫgnvaldr*, wie König Sigurðr ihn nannte, als er ihn 1129 zum Jarl auf den Orkneyjar einsetzte — besuchte im Jahre 1127 die Felsenhöhle auf *Dollsey*, um dort Schätze zu suchen; in einer Strophe meldet er davon und bezeichnet die Höhle als Wohnung des Gespenstes *Dollr*. Auf Grund dieser Angabe hat man im 13. Jahrhundert auf den Orkneyjar die Sage von Beowulfs Kampf mit Grendel, die dort aus einem volkstümlichen nordenglischen Gedichte bekannt war — demselben, das dem erhaltenen Beowulfepos zugrunde liegt, wenigstens dem Stoffe nach — auf Dollsey lokalisiert. In dieser Form wurde die Beowulf-Grendelsage in Island bekannt und dort auf Orm übertragen. Nach dieser isländischen Form der Sage ward das faröische Lied gedichtet, aus dem durch Vermittlung eines verlorenen norwegischen oder dänischen Zwischengliedes die schwedischen Lieder hervorgegangen sind. Außer auf Orm übertrug man in Island die Beowulf-Grendelsage in der Form, die man von den Orkneyjar erhalten hatte, auch auf Grettir. Sein Kampf mit dem Dämon mußte, da Grettir sich vorwiegend im nördlichen Island aufhielt, dort gesucht werden. Da Dollsey auch den Namen Sandey führt, so ward der Hof *Sandhaugar* im *Bárðardalr* wegen des Anklangs im Namen als Schauplatz des Kampfes angenommen.

Ganz anders legt Boer sich die Dinge zurecht. Für ihn ist die Geschichte von Grettirs Kampf in *Sandhaugar* im *Bárðardalr* von einem Interpolator erst nachträglich in die Grettissaga eingefügt. Den ersten Teil — Kampf mit der

Riesin im Hause — arbeitete dieser Interpolator nach dem Muster der Glamepisode, die der alten Grettissaga angehört, den zweiten — Kampf mit dem Riesen unter dem Wasser — nach einem altenglischen Gedichte, das mit dem Beowulf identisch war oder ihm nahe stand. „Beowulf-Grettir ist somit eine gelehrte Kombination aus dem Schlusse des dreizehnten Jahrhunderts.“ Der *Ormsþáttr* (auf eine Untersuchung der Lieder läßt B. sich gar nicht ein) hat dagegen mit dem Beowulf nichts zu tun. Er ist „ein elendes Machwerk ohne jeden literarischen und mythologischen Wert“, die Handlung ist teils von seinem Verfasser einfach ersonnen, teils durch Plünderung der Grettissaga und Ǫrvar Oddssaga hergestellt; aus der Grettissaga stammt selbst der Name *Sandey* für den Schauplatz der Handlung, der nach *Sandhaugar* gebildet ist.

Die Kritik dieser beiden Auffassungen ist zum großen Teile schon durch die vorausstehenden Kapitel gegeben. Boers Erklärung erweist sich danach als in allen Punkten vollständig verfehlt.* Bugge hat dagegen das Verhältnis der Beowulfsage zu den nordischen Sagen richtig erkannt und dargestellt und die Einsicht in die Entwicklung der Ormsage durch Beibringung tatsächlichen Materials wesentlich gefördert; daß das literargeschichtliche Verhältnis der einzelnen Fassungen dieser Sage weniger einfach ist als es nach Bugge erscheint, ist oben ausgeführt. Die Vorgeschichte der nordischen Sagen aber und ihr Verhältnis zum Beowulf stellen sich nach unserer Untersuchung folgendermaßen dar.

In den Sagen von Grettir und Orm liegen selbständige Übertragungen des mit dem Starkhanstypus versetzten Bären-

* Nur das eine ist Boer gegen Bugge zuzugeben, daß der Ormsþáttr Beeinflussung durch die Grettissaga zeigt. Den Beweis dafür erblicke ich allerdings nur darin, daß die Wendung Grett.s. 41,17 *illt er at eggja óbilgjarnan* dort heimisch sein muß, indem sie aus dem Stil dieser Saga geflossen scheint, die ihren Helden so viel in Sentenzen sprechen läßt. Für die Ormsage und ihre Vorgeschichte beweist das natürlich gar nichts, nachdem die Lieder von Orm, wie ich gezeigt habe, nicht einfach aus dem *þáttr* abzuleiten sind.

sohnmärchens vor. *Grettir* wie *Ormr* sind wohlbezeugte historische Personen; die Übertragung des Märchens erfolgte da und dort sichtlich auf Grund der Tatsache, daß sie beide durch eine ungewöhnliche Leibesstärke ausgezeichnet waren, die sie in Sport und Ernst manche erstaunliche, Mit- und Nachwelt erregende Leistung vollbringen ließ. Die literarischen Gestaltungen ihrer Sagen, die für Grettir wesentlich in Prosa, für Orm in Prosa und Liedern vorliegen, zeigen viele Elemente, die der Beowulfsage fremd sind, aber im Märchen sich belegen lassen. Daneben finden sich jedoch in der Grettissaga wie in den Erzählungen von Orm eine Reihe von Zügen, die auffällig mit dem Beowulf zusammentreffen und, da sie beidemal auch formale Elemente einschließen, tatsächlich literarische Einwirkung voraussetzen. Diese Beeinflussung aber wäre auf zwei Wegen zu denken: es könnte (mittelbar) die skandinavische Vorlage des Beowulf oder aber eine mit dem Beowulf stofflich und teilweise formal identische englische Dichtung die isländische Überlieferung beeinflußt haben: beides wäre nach den allgemeinen Kultur- und den besonderen literarischen Verhältnissen an sich gleich denkbar. Für Einwirkung einer englischen Dichtung könnte allerdings bei der Ormsage der Umstand sprechen, daß sie ein Eingreifen Gottes in den Kampf mit dem Dämon wie das Epos, ja wie dieses die Kontrastierung des erfolgreichen Helden als Christen und der erfolglosen Genossen als Heiden kennt. Dies Zusammentreffen ist vielleicht kein Zufall; der Zug kann aber im ags. Epos nicht aus der ihm letztlich zugrunde liegenden skandinavischen Überlieferung stammen, sondern in dieser Zeit nur in England eingefügt sein.* Daß

* Es ist freilich zu bedenken, daß der Zug im Gefüge der Handlung des Beowulf kaum fester sitzt als die übrigen christlichen Floskeln der Dichtung, während er mit der Ormsage wie Bugge a. a. O. richtig betont, innig gebunden ist. Da ist es bemerkenswert, wie das Motiv auch in der schon oben S. 342 f. aus Arnason angeführten isländischen Sage von Skeggi auftaucht, der die gespenstische Gullbra in ihrer Höhle hinter dem Wasserfall aufsuchte. Zweimal ist der Held in die Tiefe gestiegen. Erst beim zweitenmal konnte er das Gespenst bezwingen und zwar deswegen,

die Beowulfsage sich mit der von Orm und Grettir in den überlieferten Fassungen vermengt zeigt, darf bei der nahen stofflichen Verwandtschaft der Sagen nicht verwundern; hat doch, offenbar aus gleichem Grunde, der Ormsþáttr wie die Sagen von Grímr auch Einfluß von seiten der Grettissaga erfahren, ja auch die Orm- mit der Bjarkisage sich berührt (oben S. 383). Die Lokalisierung der Ormsage auf der Insel *Dollsey*, die jetzt *Sandø* heißt und diesen Namen offenbar auch schon im Mittelalter führte, erfolgte sichtlich deswegen, weil die Lokalität dort (vgl. ihre Beschreibung bei Bugge PBB. 12.362) den Angaben des Märchens über die Wohnung des „Erdmanns“ vorzüglich entspricht, auch eine weiterhin bekannte (vgl. Rǫgnvald!) Lokalsage der dortigen Felshöhle schon einen dämonischen Bewohner gegeben hatte. Die Lokalisierung von Grettirs Kampf auf dem Hof *Sandhaugar* im *Bárðardalr* mit dieser *Sandey* zusammenzubringen, scheint mir ganz ungerechtfertigt. Nach Kaalund, dessen Werk ich leider nicht einsehen kann, soll die Gegend dort zur Schilderung der Saga nur wenig passen. Nun lese ich aber bei Maurer, Isländ. Volkss. S. 51 „bei *Hlíðarendi* im *Bárðardalr* sieht man ein paar Felsen, welche versteinerte *nátttröll* sein sollen; der Tag soll sie überrascht haben, als sie sich Menschen holen wollten, um sie zu verzehren.“ Könnte diese Ortssage zur Lokalisierung des Abenteuers im *Bárðardalr* nicht sehr wohl die Ursache gewesen sein, um so mehr als die Grettissaga selbst auf eine abweichende Version der Sage gerade im Munde der Ortseingesessenen hinweist, wonach die Riesin nicht in die Unterwelt geflohen, sondern vom Morgenstrahl überrascht, versteinert, und so noch am Ort zu sehen

weil er im ersten Kampfe Thor, im zweiten aber den Christengott anrief. *Sagðist hann í fyrra sinn,* heißt es a. a. O. 1,150, *er hann gekk í fossin og tókst á við Gullbrá, hafa heitið á þór, vin sinn, en hann hafi brugðizt sèr, en í seinna sinn hafi hann, enn þá nauðulegar á vegi staddur, unnið það heit, að leggja fè til kirkjubyggingar í Hvammi, ef hann frelsaðist úr klóm Gullbrár; við það kom ljós mikið í glyrnur hennar, svo hann vissi eigi fyrr en hún var orðin að steini þar niðri í gljúfrinu, og sèzt drauggurinn enn í dag í Gullbrárfossi.*

wäre? (237,19 *þetta er sǫgn Grettis, at trollkonan steypðiz í gljúfrin við, er hón fekk sárit; en Bárðardals menn segja at hana dagaði uppi, þá er þau glímðu ok sprungit, þá er hann hjó af henni hǫndina, ok standi þar enn í konu líking á bjarginu*).

Es hat bei der Kritik mehrfach grundsätzlichen Anstoß erregt, als ich in einem früheren Buche darzulegen mich bemühte, daß aus ein und demselben Märchen verschiedene Sagen entsprungen sind. Ich sollte freilich meinen, es könnte hierin für niemanden ein Bedenken an sich liegen, der das Wesen der Sage, insonderheit der Heldensage, sich wirklich klar gemacht hat. Ich wünschte wohl, daß der Versuch dieser Arbeit, ähnliches darzulegen, allgemeineren Anklang fände. Die Fortsetzung dieser Studie wird nachweisen, wie das Bärensohnmärchen auch in der Geschichte der Siegfriedsage eine bedeutende Rolle gespielt hat. Dort freilich tritt es in enger Verbindung mit einem anderen Märchenkreise auf, der anscheinend nur spärlich überliefert, sich in der Folge wesentlich kürzer wird darlegen lassen.

Berichtigungen und Nachträge.

S. 12: Nr. 187 der Liste steht auch bei J. Hertel, Bunte Geschichten vom Himalaya, München 1903, S. 101 ff. und ist im Text nach dieser ausführlicheren Wiedergabe benutzt.

S. 31, Z. 11 lies Богатырь statt Богатыръ, ebenso S. 69, 70 und 216 statt Богамырь.

S. 43, Z. 1 ff. Über Marie Çaguenon und Gayant (vgl. S. 217, Z. 18) als Helden des Volksfestes von Douai vgl. La Tradition 1.38 f.

S. 71, Z. 17 lies dieses statt des erstgenannten.

S. 80, letzte Textzeile lies Uruisg statt Urnisg.

S. 94, Z. 4 von unten lies 72 statt 63.

S. 101, Z. 10 lies er statt es.

S. 143, Z. 6 von unten, lies 138 statt x.

S. 205, Z. 24 lies 181 statt 119.

S. 224 Gelegentlich des schwedisch-dänischen Volksbuchs von Lunkentus sei doch noch ausdrücklich bemerkt, daß das österreichische Volksbuch „Der | daumenlange Hansel | mit dem | Ellenlangen Barte. Eine | schöne und unterhaltende Historie | zum Zeitvertreibe in den langweiligen Winterabenden | [Vignette] | Linz 1816, gedruckt mit Ziernwald'schen Schriften | 70 S., 12° (München, Hof- und Staatsbibl. P. O. germ. 571$^{\mathrm{u m}}$) nicht, wie man nach dem Titel erwarten dürfte, das Bärensohnmärchen enthält, dessen Erdmännlein es vielmehr nur den Bart entnimmt, um ihn einem wirklichen Däumling anzuhängen, vgl. die Anmerkung zu KHM. 45.

S. 229, Z. 7 streiche in Indien.

S. 234, Z. 2 streiche uns.

S. 334, Z. 18 lies Sandhaugar statt Sandhangar.

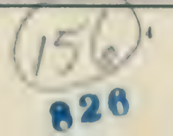
S. 364 ist die Anmerkung zu Z. 5 versehentlich ausgefallen, die als Literatur verzeichnen sollte: Gisli Brynjólfsson, Antiq. Tidskr. 1852/53 S. 130; S. Bugge DGF. 3.801, PBB. 12.56 ff., G. Sarrazin, Anglia 9.145 ff., Beowulfstudien S. 12 ff., 47 ff., Engl. Stud. 23.242 ff., 24.144 ff., 35.19 ff.; K. Müllenhoff, Beowulf S. 55 f., B. ten Brink, Beowulf S. 185 ff., R. C. Boer, Ark. f. nord. Fil. 19.47 ff., A. Olrik, Danm. Gamle Helted. 1.134 ff.

Während dies Buch gedruckt wurde erschien M. Deutschbeins Antrittsvorlesung über „die sagenhistorischen und literarischen Grundlagen

des Beowulfepos" in der Germ.-Roman. Monatsschrift 1,103 ff. Ich finde keinen Anlaß danach an meinen Ausführungen etwas zu ändern, da ich die behauptete Ableitung der Beowulfsage oder auch nur eines Teils derselben aus „Bricrius Gelage" nicht für möglich halte. Vergleichbar bleibt aus der irischen Sage ja überhaupt nur die Erzählung von Cuchulinns nächtlichem Kampfe gegen eine Reihe von Dämonen bei Cu-Roi. Daß unter diesen Dämonen einer aus dem Meere kommt, ist die einzige Übereinstimmung mit der Grendelsage. Alles Übrige — Einzelheiten wie der gesamte Aufbau der Erzählung — ist so völlig verschieden von der Beowulfgeschichte, daß m. E. nicht einmal an eine stoffgeschichtliche, geschweige denn sagengeschichtliche Beziehung oder gar Identität der beiden Überlieferungen zu denken ist. Positiv widerlegt wird Deutschbeins Ableitung ja wohl dadurch, daß in diesem Buche eine große Reihe von Überlieferungen vorgeführt ist, die unendlich genauer mit der Beowulfsage zusammentreffen als die Erzählung in Bricrius Gelage.

Unbekannt ist mir der von Deutschbein S. 112 A. zitierte Aufsatz von Kittredge aus den Studies and Notes in Phil. and. Lit. VIII. geblieben, den auch die Beowulfbibliographien nicht nennen. Er scheint weitere Parallelen zu der oben S. 386 ff. besprochenen irischen Überlieferung beizubringen: leider konnte ich seiner bisher nicht habhaft werden.

Sachverzeichnis.



156

